

ATARI JOURNAL 10'92
ATARI
journal
sfr 6,-
öS 48,-
DM 6,-
Die Fachzeitschrift für ATARI ST und TT
Atari-Messe
Alle Neuigkeiten aus Düsseldorf
Preview Kobold 2, Twist, Script 3
Falcon030
Ataris neue Maschine
Farbe & Sound im Überfluß
Inshape
Raytracing in Profi-Qualität
Software
Trapido, Informa QED

Im Jahr des Falken

Einmal im Jahr wird Düsseldorf zum Mittelpunkt der Welt für alle Atari-Begeisterten. Zu Tausenden pilgern sie auf das Messegelände, um sich davon zu überzeugen, daß Atari noch immer *die* Computer-Firma für sie ist. Schließlich werden hier die neuen Produkte vorgestellt, die sehnlichst erwartet werden, oder neue Produkte angekündigt, die dann im nächsten Jahr ihren Weg nach Düsseldorf finden sollen.

Schade ist dabei nur, daß in aller Regel außer den 'Atarianern' kaum jemand von dieser Messe erfährt. Gerade der Falcon030, jüngstes Mitglied der Atari-Familie, ist geradezu prädestiniert dazu, neue Märkte zu erschließen. Nicht nur der Atari-Begeisterte soll diesen Rechner kaufen. Vielmehr soll er seinen Weg in jedes Wohnzimmer, in jede Kinderstube und ebenfalls in jedes Musikstudio finden.

Entgegen aller Unkenrufe hat Atari es nun geschafft, den Falcon rechtzeitig fertigzustellen. Die Hardware läuft stabil, das Betriebssystem ist fast fertig, und sogar eine Verpackung einschließlich Handbuch existiert bereits. Atari steht zusammen mit den Händlern in den Startlöchern, um neue Märkte zu bedienen. Die Soft- und Hardware-Entwickler reißen sich darum, ihre Produkte den neuen Falcon-Fähigkeiten anzupassen und so für eine breite Anwendungsbasis zu sorgen. Nur ein Punkt wurde offenbar vernachlässigt: Wer soll es den potentiellen Käufern sagen, daß sie unbedingt einen Falcon brauchen?

Massive Werbekampagnen in Fernsehen, Radio und auf Plakatwänden hätten neue Zielgruppen auf die Messe locken und so schon früh über die Fähigkeiten des Falcon informieren können. Gerade in Verbindung mit der 'Aktiv Leben', die auch dieses Jahr wieder parallel zur Atari-Messe stattfand, hätte Atari ganz neue Käuferschichten gewinnen können. Doch stattdessen wurde dort, wo die gedruckte Werbung zu sehen war, die nur noch nebenbei unterstützte PC-Serie auf einem seit zwei Jahren bekannten Plakat abgebildet. Ist dies die Philosophie, mit der neue Märkte erobert werden sollen?

Doch der Zug ist noch nicht abgefahren. Auch wenn draußen noch die Sonne scheint: Weihnachten steht gleichsam schon vor der Tür. Das Weihnachtsgeschäft ist wie dazu geschaffen, einen multifunktionalen grauen Kasten über den Ladentisch zu bringen, der Papas Musikanlage aufmöbelt, Töchterchens Kreativsinn durch True-Color-Malprogramme fördert, dem Videofilm vom Wochenendausflug die 'Hallo, Mutti!'-Einblendung verschafft und dem Sohnemann bei seinen ersten eigenen Kompositionen hilft. Massive Werbekampagnen in Fernsehen, Zeitschriften und im Radio könnten Atari mit hoher Wahrscheinlichkeit zurück an die Spitze bringen.

Die Atarianer wissen sehr genau, was ein Falcon ist. Aber dies ist nicht die wichtigste Käuferschicht für einen True-Color-fähigen Tastaturcomputer. Und während Freaks und Profi-Anwender auf den Falcon040 warten, weiß der Rest der Welt nicht, daß der Falcon030 bereits im Regal steht. Neue Märkte zu erobern, stellt ein nicht zu unterschätzendes Risiko für eine Firma wie Atari dar. Doch während dieses Risiko normalerweise kalkulierbar ist, wirkt sich ein Verzicht auf entsprechende Werbung mit Sicherheit verheerend aus. Hoffen wir, daß die Zeichen unserer werbeintensiven Zeit auch in Raunheim erkannt werden.

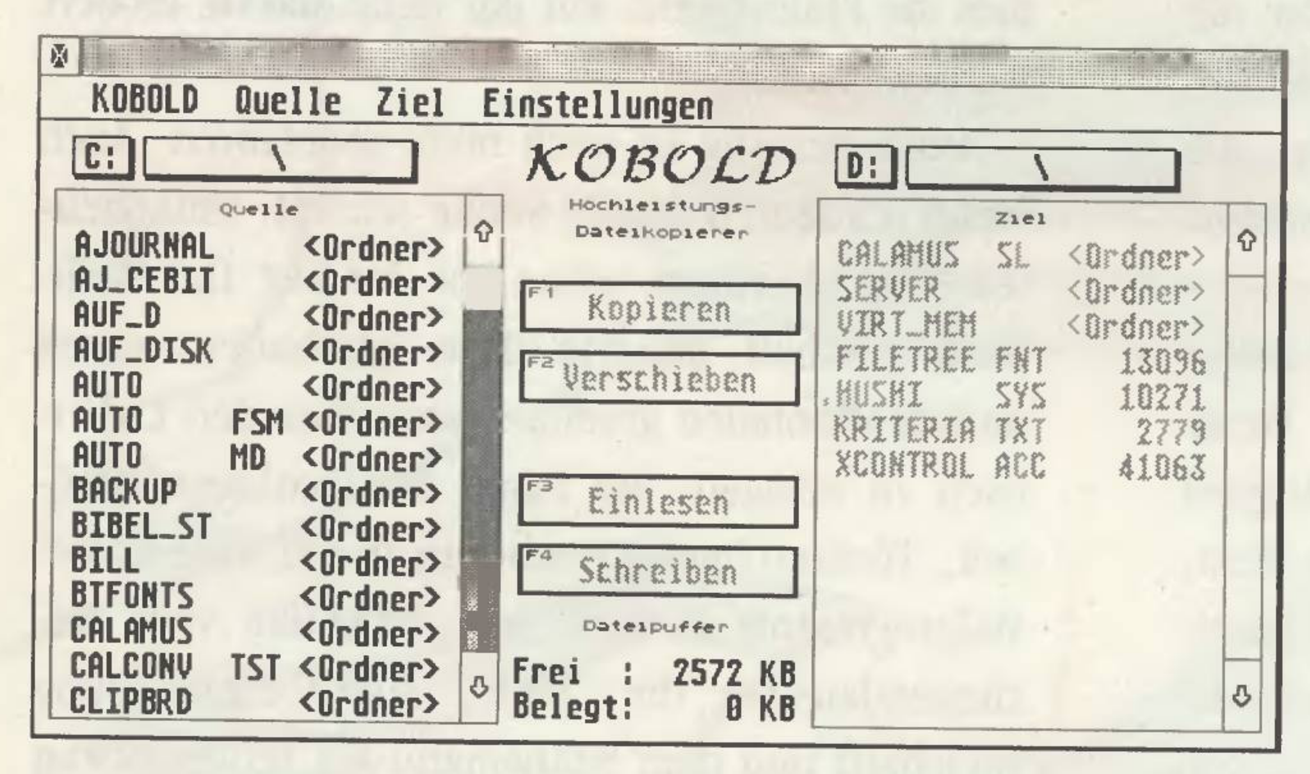
R. Rudolph

Ralf Rudolph

INHALT

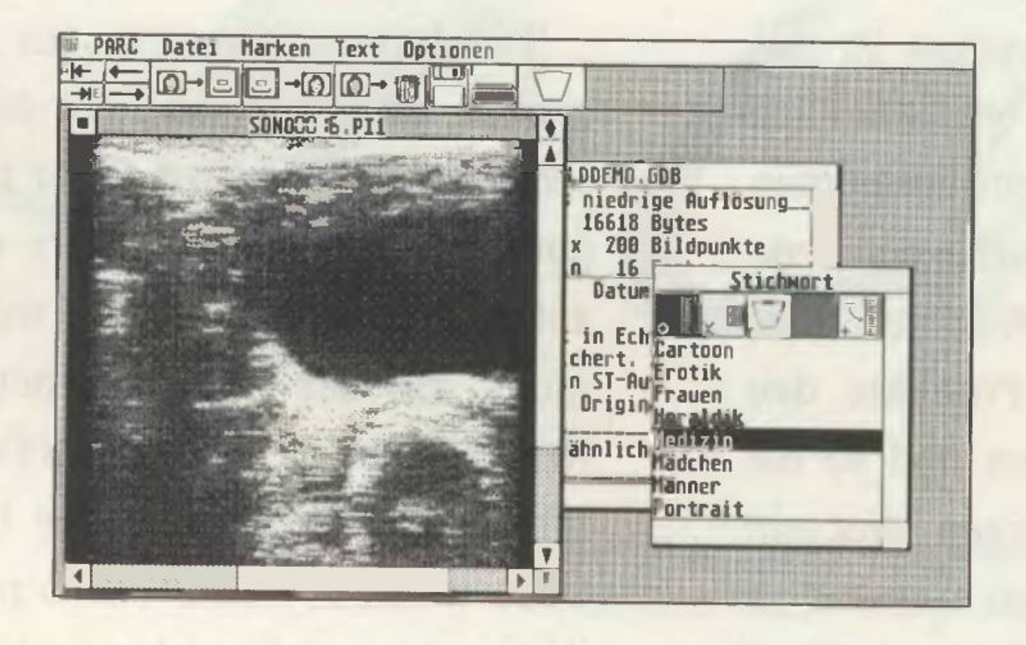


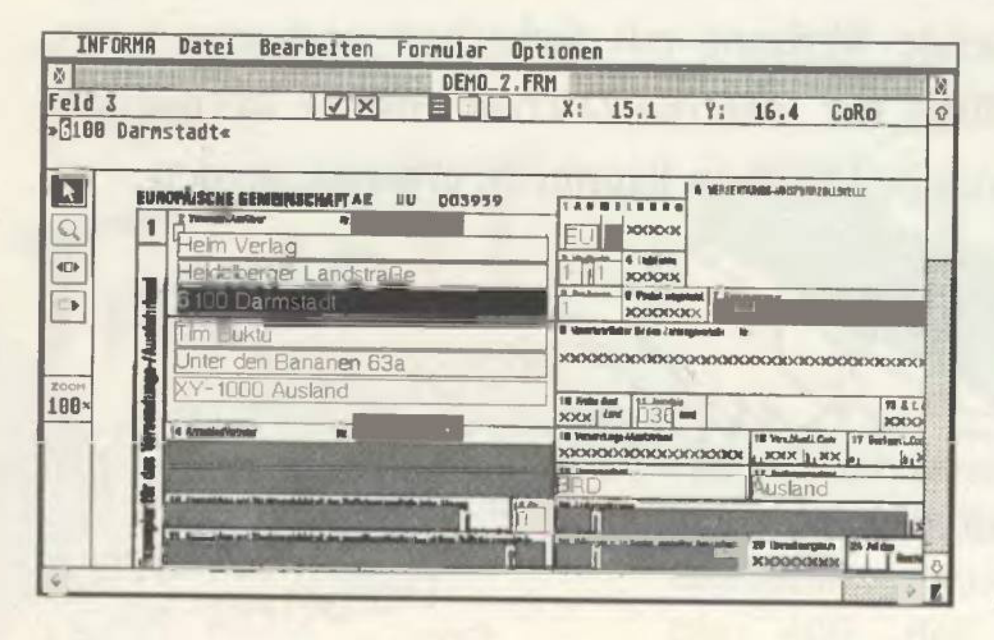
Zum sechsten Mal stellten auf der alljährlichen Atari-Messe in Düsseldorf 166 Aussteller ihre Produkte für Atari-Computer aus. In zwei Hallen gab es fast alles zu sehen, was das Herz des Atarianers begehrt. Dazu gehörte natürlich auch der Falcon030. **Seite 12**



Schon in der ersten Version war der Kobold ein Renner im wahrsten Sinne des Wortes: Das Kopieren von Dateien wurde um das Mehrfache beschleunigt. Die Version 2 bietet nun unter anderem eine völlig überarbeitete Benutzeroberfläche, neue Formatierroutinen und MultiTOS-Kompatibilität. **Seite 28**

Umfangreiche Bild-Archive lassen sich nur schwer verwalten. Da viele Anwendungsbereiche jedoch auf genau diese Funktion angewiesen sind, nimmt sich PARC dieser Aufgabe an. **Seite 32**





Durch Informa wird nicht nur das Ausfüllen einzelner Formulare erleichtert, sondern auch ganze Datenbanken können auf Formulare gebannt werden. Ein WYSIWYG-Modus erleichtert die Formulardefinition. **Seite 72**

AKTUELL

News 6
Aktuelle Neuheiten rund um Hard- und Software für Atari-Computer.

Neues aus den USA 8
Das Neuste aus der amerikanischen Gerüchteküche.

Neue PD-Software 37
Public Domain Neuvorstellungen und Updates.

ATARI MESSE

Messebericht 12
Auf der diesjährigen Atari-Messe gab es viel Neues zu entdecken. Diese Neuerscheinungen wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

script3 24
Mit Script 3 stellte Purix Software in Düsseldorf die neue Version der beliebten Textverarbeitung vor.

Twist 25
Twist heißt Maxons neue Datenbank, die sich durch einfache Bedienung und hohe Geschwindigkeit auszeichnet.

JetSet 27
Der neue Laserdrucker-Treiber von Eickmann-Computer.

Kobold 2 28
Noch schneller, noch besser und noch einfacher zu bedienen: Der neue Kobold ist da!

Orbyter 30
Verlorene Dateien, unübersichtliche Festplatten und doppelte Arbeit gehören mit Orbyter der Vergangenheit an.

SOFTWARE

PARC 32
In vielen Anwendungsbereichen müssen Archivbilder in kürzester Zeit verfügbar sein. PARC erleichtert diese Aufgabe.

Indexus II 35
Die Verwaltung von Dateien erfolgt praktischerweise in einer Datenbank. Indexus II hilft bei der Datenerfassung.

Biblische Zeiten 46
Mit Bibel ST und Concordance stellen wir Ihnen gleich zwei Bibeltext-Rechercheprogramme vor.

Alles, was Recht ist 68
In diesem Artikel stellen wir Ihnen verschiedene Programme vor, die speziell für Anwälte von Interesse sind.

Informa 72
Informa geht bei der Ausfüllung von Formularen mit dem Atari neue, besonders benutzerfreundliche Wege.

Astrolog 75
Wahrheitssuche oder Hokuspokus: Ein Astrologie-Programm für STs.

DATA 3.1 86
Data 3.1 dient der Bearbeitung numerischer Daten, wie sie in den Naturwissenschaften, der Technik und der Statistik vorkommen.

VermPlus 92
VermPlus hilft Vermessungstechnikern bei der Umwandlung der von Meßgeräten gelieferten Daten in reale Maßangaben.

InShape 98
Fotorealistische Bilder in höchster Qualität können mit Roald Christesen's 3D-Rendering-Programm InShape erstellt werden. Ein weiterer Schritt in Richtung Virtual Reality!

GRUNDLAGEN

Computer & Recht 78
Diesen Monat geht es unter anderem um Probleme bei der Erstellung und Übergabe von Individual-Software.

Pascal-Kurs 80
Im vierten Teil unseres Kurses erörtern wir Grundsätzliches zum Thema Benutzeroberflächen.

SPIELE

Neue Games für den Atari 106
Wann immer irgendwo auf der Welt ein Krieg ausbricht, sind die 'Special Forces' nicht weit. Hingegen leiten Sie in 'Storm Master' das Volk der Eolia gegen die Sharkaania im Kampf um das Gute. Und zu guter Letzt werden Sie als Peter Pan ins Nimmerland entführt.

PUBLIC DOMAIN

Tip des Monats: QED 41
Damit ein Texteditor zum Tip des Monats gewählt wird, muß er sich schon recht deutlich von seiner Konkurrenz abheben.

Trapido 43
Mit Trapido geht wieder ein neues DFÜ-Programm aus dem Shareware-Bereich ins Rennen um die Gunst der Datenreisenden.

S.O.P.P. 53
Wenn Sie schon immer wissen wollten, wann sich welcher Satellit wo befindet, dann sind sie mit Bill Penner's Programm zum Berechnen von Satelliten-Umlaufbahnen gut beraten.

Wordking 55
Das Suchspiel, bei dem versteckte Worte aus einem Buchstaben-Raster herausgesucht werden müssen.

Bombs 56
Ein Spiel wie Minesweeper auf dem PC.

Text 500 57
Die Textverarbeitung Text500 wurde speziell für alle Besitzer eines Tintenstrahldruckers HP Deskjet 500 konzipiert.

Laser Design Pro 61
Das Raster-Grafikprogramm Laser Design Pro dient zum Erstellen von Grafiken, wobei auch 3D-Hilfsfunktionen zur Verfügung stehen.

Vokabula 63
Vokabula ist ein komfortables Programm zum Trainieren englischer Vokabeln und unregelmäßiger Verben.

Multilang 64
Mit Multilang ist es möglich, beliebige Wortübersetzungen auf Mausklick vornehmen zu lassen.

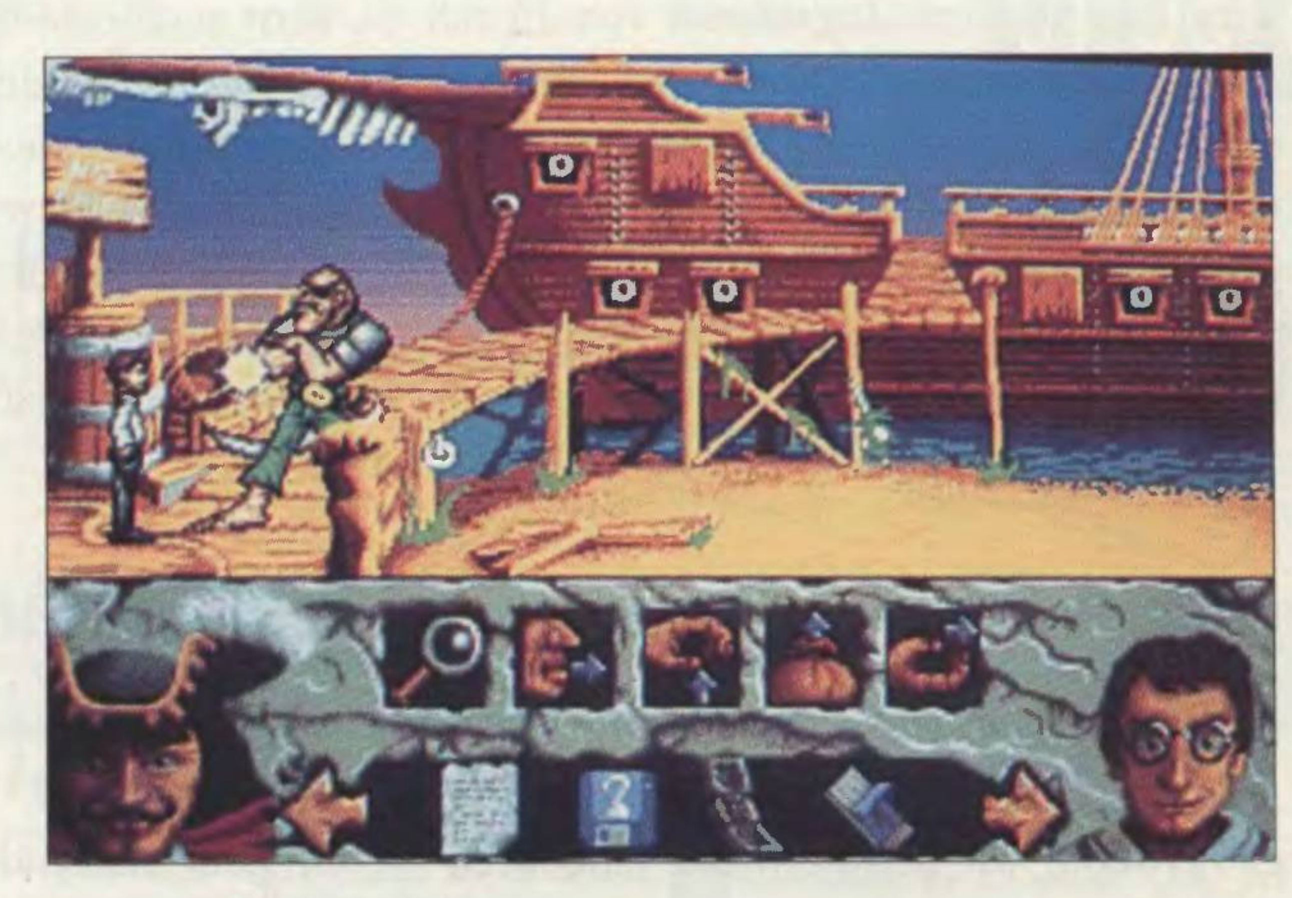
Project Airline 65
Verwalten Sie als Manager einer Fluglinie eine 30-Milionen-Etat und setzen Sie sich gegen ihre Konkurrenz durch.

RUBRIKEN

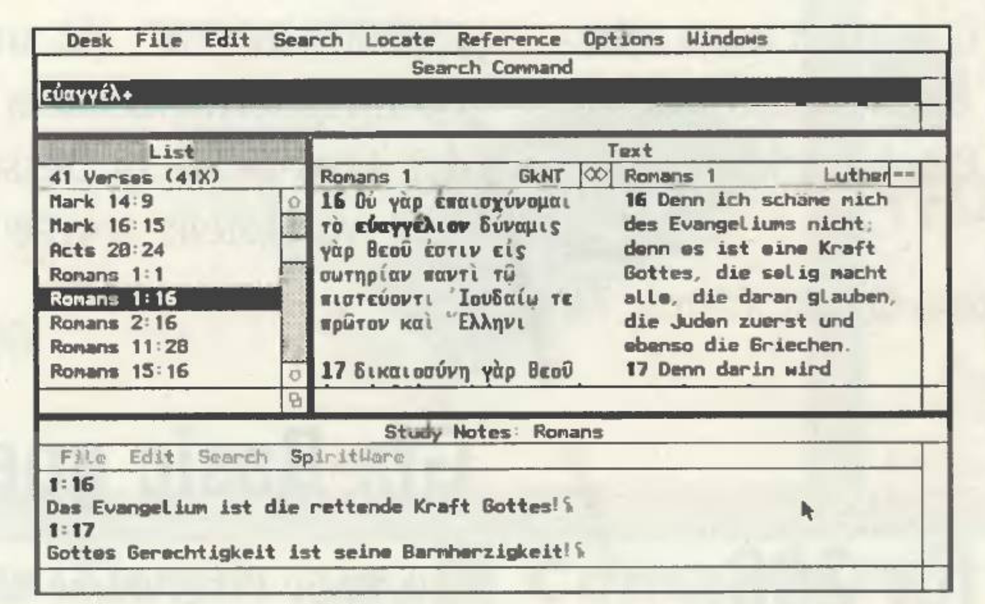
Demo-Disketten 40
Standpunkt 74
Anglizismen im Sprachgebrauch.
Leserforum 96
Sonderserie 103
Kleinanzeigen 110
Vorschau & Impressum 114



Die mit InShape erstellten Bilder sind tatsächlich kaum noch von realen Fotos zu unterscheiden. Mit wenig Aufwand kann so beispielsweise das Eigenheim besucht werden, bevor der Grundstein gesetzt wurde. Die Berechnung von Animationen ermöglicht Effekte, deren Grenzen nur die eigene Phantasie setzt. **Seite 98**



Märchen werden wieder wahr, wenn Peter Pan seine Kindheit wiedererlebt: Peter Pan's Kampf gegen den bösen Kapitän Hook beginnt auf ... **Seite 109**



Durch Bibel-Volltextprogramme ist es möglich, verschiedene Übersetzungstexte miteinander unter bestimmten Aspekten vergleichen zu können, da diese teilweise erheblich voneinander abweichen. **Seite 46**

Bei QED, unserem Tip des Monats, handelt es sich um einen ausgereiften Texteditor, der sich problemlos anwenden läßt und durch seine saubere GEM-Oberfläche und leistungsfähige Funktionen besonders auffällt. **Seite 41**

NEWS

Gigabyte-Festplatten

Die Firma Quantum, bekannt für besonders schnelle, kleine und qualitativ hochwertige Festplatten-Laufwerke, erweitert ihr Produktspektrum um ProDrive-Laufwerke mit 525 MB, 700 MB und 1,2 GB. Alle Laufwerke sind mit einer SCSI-2-Schnittstelle und mit zahlreichen Maßnahmen zur Geschwindigkeitssteigerung ausgerüstet. Dadurch wird eine mittlere Zugriffszeit von 10 mS erreicht. Es ist zu erwarten, daß die Hersteller von Atari-Festplatten in Kürze die neuen Quantum-Laufwerke in ihr Programm aufnehmen.

Quantum GmbH, Ben-Gurion-Ring 174, 6000 Frankfurt 50

Kodak Pro-Photo-CD

Unmittelbar vor der Einführung des Kodak Photo-CD-Systems kündigt Kodak zusätzliche Möglichkeiten der digitalen Bildverarbeitung durch neue Bildformate, Hardware-Konfigurationen und Konzepte an. Das Photo-CD-Konzept ermöglicht es, bei der Entwicklung eines herkömmlichen Kleinbildfilmes neben den gewohnten Farbbildern auch eine CD zu bestellen, auf der bis zu 100 Kleinbilder in höchster Qualität verfügbar sind. Diese können über einen speziellen CD-Player (CD-ROM-XA) in den Computer geladen und dort weiterverarbeitet werden. Die angekündigten Neuerungen, die kompatibel zur normalen Photo-CD sein werden, sind im Einzelnen: Ein elektronisches Wasserzeichen erlaubt es, Bilder mit Copyright-Vermerken zu verbinden. Nur über einen Berechtigungscode kann ein solches Wasserzeichen gelöscht oder ausgeblendet werden. Auch ganze Bilder lassen sich durch Vergabe eines Passwortes schützen. Die Photo CD Portfolio Disc kombiniert Text, Grafik und Ton auf einem Datenträger. Die Bildqualität wurde hier zugunsten der Datenmenge auf Fernsehqualität reduziert. Die Photo CD Catalog Disc ermöglicht es schließlich, ein Bildarchiv mit bis zu 3000 Bildern in niedriger Auflösung auf einer CD anzulegen.

Kodak AG, Postfach 600345, 7000 Stuttgart 60, Tel. (0711) 406-0

Argon CD

Die neue Version des Backup-Programms Argon erlaubt es, Backups auf eine beliebige Partition, wie beispielsweise eine Wechselplatte, zu schreiben. Dies ist aufgrund der integrierten Datenkompression interessant. Auch ist eine Verschlüsselung möglich, so daß Unbefugte die Daten nicht einlesen können. Daneben wurden noch nützliche Funktionen wie ein Verzeichnisbaum und eine erweiterte Batch-Funktion integriert.

EDV-Dienstleistungen, Stiftung Grünau, Erlenstr. 73, CH-8805 Richterswil

Computer Shopper Show in Köln

Vom 8.-11. Oktober wird erstmals die neue Computermesse 'Computer Shopper Show' in Köln stattfinden. Auf rund 30.000 qm werden über 120 Aussteller ihre Produkte für Atari-, Amiga- und DOS-Systeme anbieten. In die CSS sind die bisherigen Messen AMIEXPO, PC EXPO, MULTIMEDIA EXPO, ENTERTAINMENT '92 und PERIPHERIE EXPO integriert. Nachdem der Falcon 030 auf der Atari-Messe in Düsseldorf erstmals offiziell vorgestellt wurde, wird dieser neue Rechner auf der CSS sicherlich in größeren Stückzahlen zu sehen und vielleicht auch schon zu kaufen sein. Auch erste Programme, die die neuen Fähigkeiten des Falcon030 ausnutzen, dürfen hier erwartet werden. Die CSS ist aus der bisher weltgrößten Amiga-Messe AMIEXPO hervorgegangen und nun auch für andere Rechnersysteme offen.

AMI Shows Europe GmbH, Bachemer Landstr. 45, 5000 Köln 40, Tel. 02234/22021

Fax-Modem für 298,-

Für DM 298,- bietet die Firma EDV-Service Bontenackels das nicht postzugelassene Fax-Modem 9624 inklusive QFax/Pro sowie der benötigten Kabel an. Das Class-2-Modem unterstützt das Senden und Empfangen von Faxen mit bis zu 9600 Baud, im Datenbetrieb geht das Modem bis zu 2400 Baud (ohne MNP5 oder V.42bis)

EDV-Service C. Bontenackels, Beethovenstr. 5, 5102 Würselen, Tel. (02405) 72307, Fax (02405) 74369

Gfa-Basic goes DOS

GFA-Basic-Programme ab Version 3.00 können mithilfe des QuickBasic-Konverters von Columbus Soft in das auf PC-kompatiblen verbreitete QuickBasic-Format konvertiert werden. Dadurch wird die Portierung von Basic-Programmen vom ST auf DOS-Plattformen erleichtert. Größere Programme werden bei der Übersetzung in Module zerlegt; die notwendigen Make- und Batchdateien werden dabei automatisch erzeugt.

Columbus Soft, Kinzigweg 1, 6100 Darmstadt 13, 06151/596875

Klassiker von Tommy

Das bekannte Zeichenprogramm MegaPaint II ST wird nun durch die Version MegaPaint II ST Classic ergänzt. Diese unterstützt erstmals das TT-Fast-Ram, so daß mehr als 4 MB verwaltet werden können. Calamus-Schriften und Notensatz-Symbole können in Grafiken einbezogen werden. Zum Preis von 299,- ist MegaPaint II ST Classic auf sieben Disketten mit Handbuch ab 1. Oktober erhältlich.

TommySoftware Deutschland GmbH, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44

Drucker

PJ26 29,90

Alles was Sie für Ihren Drucker brauchen ist in diesem Paket auf *10 Disketten* enthalten. Seien es die unterschiedlichsten Treiber, Ausdruckprogramme, Etikettendruckprogramme, Posterdruck, Scheckdruck, Formulardruck ....

Einsteiger

PJ19 29,90

Die Standardausrüstung für den Computerneuling oder Anfänger. Von der aktuellsten Textverarbeitung, dem besten Virenkiller, dem neuesten Kopierprogramm, den wichtigsten Utilities bis hin zum entspannenden Spiel ist in diesem Paket auf *6 Disketten* alles enthalten.

Astronomie

PJ27 29,90

Wenn Sie sich für Astronomie interessieren, sollten Sie sich dieses Paket zulegen. So ist auf *12 Disks z.B. enthalten:*

Kepler, Astrolabium, Orbit, Sternbild, Planet, Swing-By, Sternzeit, Epfhemeriden II, Astro, Cluster, Sunshin, Weltall, Gnomplot, N-Körper, Skymenu, Sky 2000, Starfinder, Sonneuhr, Kalender, Sternkatalog, Sternuhr, Sternkugel ....

TeX

11 Disketten

PJ20 39,90

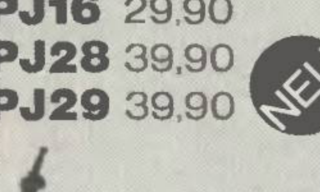
Die komplette Umsetzung des Satzsystems TeX 3.1 für den ST. Neben TeX selbst enthält das Paket alle Druckertreiber (auch für Laser und Post Script) Fonts, Metafont sowie TeX-Draw: Vektorzeichenprogramm und ZPCAD: CAD-Programm mit Schnittstelle zu TeX.

Midi

jeweils 5 Disketten

PJ3 29,90
PJ16 29,90
PJ28 39,90
PJ29 39,90







Sequenzer laden, AMP auf 10 stellen, Cubase*, Cubeat*, Twenty Four* oder Twelve* laden und mit unseren PD-Midi-Songs abfahren. Bei den neuen Paketen 28 und 29 liegen die Midi-Files im C-LAB, Twenty-Four-Format und MIDI-Standart vor. Paket 28 enthält ausschließlich deutsche Songs, während Paket 29 ausschließlich englische Songs enthält.

Vector

NEU

5 Disketten

PJ30 39,90

Jede Menge Grafiken im CVG- und GEM-Format (Vektorformat). Diese Vektorgrafiken eignen sich besonders für DTP. Die Grafiken wurden alle selbst vektorisiert, so daß Überschneidungen mit anderen Serien ausgeschlossen sein dürften. Einige Beispiele sehen Sie in diesem Kasten.

Der Katalog

NEU

Die, die ihn kennen, wissen ihn zu schätzen. Unseren gedruckten Public-Domain Katalog. Bestellen Sie nicht die Katze im Sack. In unserem Katalog finden Sie besten Public- Domain Programme thematisch sortiert und gut beschrieben.

5,- DM Schutzgebühr (bar oder Briefmarken)

Signum/Script

6 Disketten

PJ17 29,90

Dieses Paket ist für Anwender von Signum oder Script zusammengestellt worden. Es enthält jede Menge Grafiken, Zeichensätze und spezielle Tools wie z.B. Funktionstastenbelegung, große Fonts, gedrehte Fonts, Lineal ...

Fonts

je 7 Disks

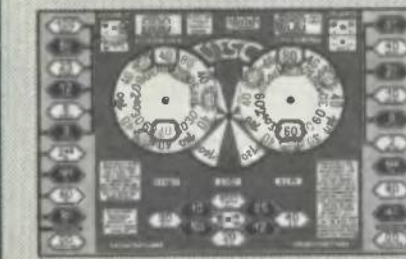
PJ6a 29,90
PJ6b 29,90

Diese Pakete enhalten jeweils ca. 100 Signum- bzw. Script-PD.-Zeichensätze. Jeder Zeichnsatz liegt für 9-, 24-Nadel und Laserdrucker bei.

Spiele

je 12 Disks

PJ21c (s/w) 29,90
PJ21d (Farbe) 29,90



Auf jeweils 12 Disketten (s/w - Farbe) erhalten Sie die besten PD-Spiele. Damit sind viele unterhaltsame Stunden garantiert.

Picto

12 Disks

PJ24 39,90



Weit über 500 Pictogramme zu den unterschiedlichsten Themengebieten. Jede Grafik ist im CVG, GEM und IMG-Format abgespeichert.

Cliparts



Pac-Grafiken		*IMG Grafiken*	
PJ8	29,90	**PJ14b**	39,90
PJ14a	29,90	**PJ18b**	39,90
PJ18a	29,90	**PJ18c**	39,90



Paket 8, 14a und 18a enthalten jeweils 5 Disketten gefüllt mit Grafiken im PAC-Format zum direkten Einbinden in Signum- oder Scriptdokumente. Die übrigen Pakete (14b, 18b, 18c) enthalten Grafiken im IMG-Format auf jeweils 10 Disks. Die Grafiken wurden alle selber gescannt, so daß Sie in bisherigen PD.-Serien nicht enthalten sein dürften.

Weitere Hard- und Software auf Anfrage. * Ladenlokal in Düsseldorf, Irenenstr. 76c

Ab sofort verwenden wir nur noch **TDK** Bulk Disks

Portfolio



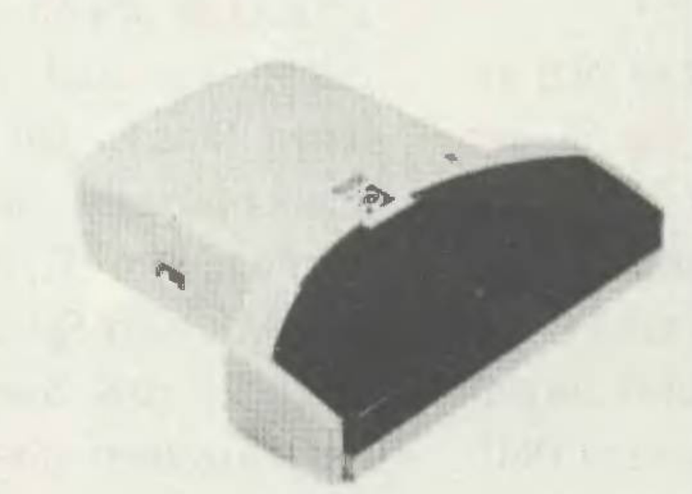
7 Disketten gefüllt mit Programmen für den Portfolio. An dieser Stelle nur ein paar Beispiele: Disk Tools mit Backup-PRG, Clock, Filter, Adressverwaltung, UP91, VDE152, MMCALC ... Disk Tools 2 mit DBFREAD, UNITIO, VOK-MAN, PORTTOOLS ... / Disk DFÜ mit ACOM, FT, XTERM1, XTERM2 PORTFOLI .... / Disk Grafik mit PGEDIT, PGSHOW, PGCOMP, SNATCH ... / Disk Spiele mit Portris, Tetris, Touch, Spacemen / Disk Basic mit PBASIC v4.1, TBASIC V1.0 / Disk Programm mit FORTH, SMALL-C.

PJ30 59,-

Hand-Scanner

Handscanner 32 Graustufen Bildbearbeitungssoftware Repro Studio ST junior 2.0, Vektorisierungsprogramm Avant-Trace

komplett nur J109 498,-



3,5"-Laufwerk

Komplett anschlußfertig * voll abgeschirmt * atarifarben * 6 Monate Garantie * mit Track-Display

3,5" nur J122 219,-

Vectorfonts

Wir bieten Ihnen Vectorfonts aus eigener Herstellung für Calamus*. Über 200 Vektorfonts zum unglaublich günstigen Preis von

J110 249,-

Für alle die skeptisch sind und sich von der Qualität der Schriften erstmal überzeugen wollen, hier 15 Fonts für nur

Serif **Schnupperpaket**
J111 29,-

NEU Nochmals 50 Vectorschriften und 30 Vectorgrafiken für nur

Hobo **Schnupperpaket 2**
J124 49,-

Script F1 RAHMEN Superhigh

*Calamus ist eingetragenes Warenzeichen der Firma DMC.

Hard-, Software

Wir führen Hard- und Software der Firmen Application, Heimverlag, Omikron, Eickmann, Maxon, Artifex, Bela, TKR, Kaktus und viele andere. Die aktuellen Preise teilen wir Ihnen gerne telefonisch mit.

Rahmen/Zierrat



Vectorgrafiken für DTP im IMG-, CVG- und GEM-Format (10 Disketten) *J112* 39.90 DM

Computer /

MegaSTE 1	949,- DM
MegaSTE 2, 48MB Harddisk	1.449,- DM
MegaSTE 4, 48MB Harddisk	1.598,- DM
MegaSTE 2, 105MB Harddisk	1.898,- DM
MegaSTE 4, 105MB Harddisk	1.998,- DM
TT030, 4MB	2.298,- DM
TT030, 4MB, 48MB Harddisk	2.798,- DM
TT030, 4MB, 105MB Harddisk	3.098,- DM
ST Book	2.???,- DM
Laser 605	1.898,- DM
Falcon030	1.???,- DM

Die meisten Lynxspiele halten wir für Sie bereits ab 69,-DM ab Lager vorrätig.

Wir sind ***Atari System Center*** und stehen Ihnen mit folgenden Ladenlokalen zur Verfügung:

im Raum Düsseldorf:
Irenenstr. 76c
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211/429876

im Raum M'gladbach Grevenbroich:
(ab Ende Oktober)
Nelkenstr. 2
4053 Jüchen 2
Tel.: 02164/7898



Bitline
Hard- und Software Vertriebs- GmbH
Nelkenstr. 2
4053 Jüchen 2

Bitline GmbH ■ Postfach 30 10 33 ■ 4000 Düsseldorf 30 ■ Tel.: 0211/429876

FAX.: 0211/429876 ● BTX.: *WOHL# Versand: Nachnahme = 7,50 / Vorrauskasse = 4,- / Ausland (nur Euroscheck) = 12,- (Es gelten unsere allgemeinen Geschäftbedingungen)

Neues aus den U.S.A.

Nur wenige Produkt-Neuvorstellungen meldeten amerikanische Software- und Hardware-Anbieter im Monat August. Zu den meistdiskutierten Themen in Insider-Kreisen gehörten deshalb die langerwartete offizielle Ankündigung des Falcon030 sowie ein kritischer Artikel des bekannten Magazines Forbes über Ataris Geschäftspolitik.

In den USA spielen elektronische Medien eine weitaus größere Rolle als hierzulande. So ist auch nicht besonders überraschend, daß Atari die Informationssysteme GEnie und Delphi (sogenannte Online Services) zur offiziellen Ankündigung des neuen Falcon030 verwendete. In zwei sogenannten 'Online-Konferenzen' stand Atari-Präsident Sam Tramiel mehr als 200 anwesenden Atari-Anwendern und Entwicklern Rede und Antwort und bemühte sich, die Öffentlichkeit von den überragenden Fähigkeiten des neuen Rechners zu überzeugen.

Bei GEnie und Delphi handelt es sich im Prinzip um riesige Mailboxen, die in der Lage sind, mehrere hundert Benutzer gleichzeitig zu bedienen. Natürlich kann ein solches System nicht auf einem PC basieren; für die benötigte Rechenzeit sorgen VAX-Rechner vom Computer-Giganten DEC. Eine Online-Konferenz ermöglicht es vielen Benutzern aus allen Regionen der Welt, sich per Tastatur zu unterhalten. Nachrichten, die ein Benutzer tippt, erscheinen kurze Zeit später bei allen anderen Teilnehmern auf dem Bildschirm. Damit es nun bei offiziellen Anlässen wie der Falcon-Vorstellung nun nicht zu einem großen Chaos kommt, erteilt ein Moderator jeweils einem Teilnehmer das 'Rederecht'. Dieser kann dann eine Frage stellen, die in diesem konkreten Fall von Sam Tramiel beantwortet wird. Soweit zum prinzipiellen Ablauf einer Online-Konferenz.

Die GEnie-Konferenz fand am 12. August statt, Delphi war einen Tag später Schauplatz des allgemeinen Interesses in der amerikanischen Atari-Szene. Die Redaktion des Atari Journals war bei beiden Konferenzen mit einem Mitarbeiter vertreten; dem Manager von Delphis Atari-Gruppe, Gordie Meyer, sei hierfür herzlich gedankt.

Was Sam nicht sagte ...

Am Anfang beider Konferenzen stellte Sam Tramiel in seinen einleitenden Worten den Falcon vor und präsentierte die technischen Details, die Sie bereits in der September-Ausgabe des Atari Journals lesen konnten. Im Verlauf des nachfolgenden Frage-Antwort-Spiels wurde dann schnell deutlich, daß Sam Tramiel nicht bereit war, Angaben über den angepeilten Verkaufspreis zu machen. Er vertröstete die Anwesenden auf die Atari-Messe in Düsseldorf.

Der Atari-Markt in den USA ist bekanntlich wesentlich kleiner als der hiesige. Anwender wollten natürlich wissen, durch welche Marketing-Strategien Atari die Markteinführung des neuen Rechners in den USA zu einem Erfolg führen will. Auch auf diese Frage gab es jedoch keine Antwort. Er betonte jedoch, daß es eine massive Kampagne geben werde und begründete die bisherige Zurückhaltung Ataris auf dem amerikanischen Markt damit, daß die bisherigen Rechner nicht leistungsfähig genug sein, um in Amerika erfolgreich konkurrieren zu können.

Viele der Anwesenden hatten gehofft, bereits Informationen über einen möglichen großen Bruder des Falcon030 zu erhalten, doch Sam Tramiel beschränkte sich in seinen Antworten auf das konkret zur Markteinführung anstehende Modell.

... und was er sagte

Die Markteinführung in Nordamerika kann für Mitte bis Ende Oktober erwartet werden. Eine erste Gelegenheit, einen Blick auf den neuen Rechner zu erhaschen, wird jedoch schon das Treffen der Boston Computer Society im September bieten.

Sam Tramiel betonte mehrfach, daß der Falcon030 wesentlich kompatibler zum STE sei als der TT030. Nach seinen Angaben laufen vielen der bekannten Standardanwendungen ohne Probleme, andere werden zur Zeit angepaßt. Zur Ausnutzung der neuen Multimedia-Fähigkeiten wird eine Vielzahl von neuen Software-Paketen erwartet. Firmen, die bisher nur Programme für NeXT-Rechner entwickelten, sollen sich nun auch für den Falcon interessieren. Die bereits vielfach kritisierte Entscheidung, das 1040er-Gehäuse zu verwenden, rechtfertigte Sam Tramiel mit dem den höheren Kostenfaktor, den ein neues Design mit sich gebracht hätte.

Da Sam mehrfach die Leistungsfähigkeit von MultiTOS betonte und erwähnte, daß es ein Upgrade für TTs geben werde, fragten wir konkret nach, ob auch Besitzer eines 68000-Rechners mit einem solchen MultiTOS-Update rechnen könnten. Die Antwort wird nach den Erwartungen, die die MultiTOS-Vorstellung auf der CeBIT in Hannover geweckt hatte, sicherlich viele Anwender hierzulande enttäuschen: "... we have no plans at present to make it available for 68000 based Atari STs." ("Wir haben zur Zeit nicht vor, es für 68000er-Ataris verfügbar zu machen"). Hoffentlich läßt sich Atari hier noch eines besseren belehren.

„Rastlos vorwärts musst du streben, nie ermüdet stillestehn, willst du die Vollendung sehn."

(Schiller)

SATZSCHRIFTEN. VARIATIONEN. MONTAGE: ATARI DTP



DIESE ANZEIGE WURDE KOMPLETT AUF EINEM ATARI TT MIT DMC CALAMUS ERSTELLT.

Forbes' bissige Kommentare

Ein unter dem Titel 'Cheap didn't sell' erschienener Bericht des bekannten Wirtschaftsmagazines Forbes erschütterte im August die Atari-Szene in den USA. Darin wurden dem Management des Computer-Herstellers gravierende Fehler vorgeworfen und dem Unternehmen nur geringe Zukunftschancen attestiert. Gefragt, wie Atari auf diesen Bericht reagiert habe, antwortete Sam Tramiel, daß er für Gelächter in Sunnyvale gesorgt habe, und im übrigen im wesentlich auf Halbwahrheiten beruhen.

Die Konferenzen hinterließen einen gemischten Eindruck. Zum einen waren viele Teilnehmer froh, endlich einmal direkt von Atari Informationen über das so lange erwartete Falcon-Projekt zu erhalten. Von den technischen Daten zeigten sich die meisten begeistert. Auf Kritik stieß vor allem die Weigerung Tramiels, sich zur Preisfrage und zur Marketing-Strategie zu äußern. Es erscheint vielen Amerikanern absolut unverständlich, warum eine US-Firma den europäischen Markt so stark favorisiert, auf der anderen Seite aber betont, mit dem Falcon in Nordamerika einen großen Erfolg landen zu wollen.

Connecticut Show

Während für Deutschland und vielleicht sogar für ganz Europa die Düsseldorfer Atari-Messe zentraler Anziehungspunkt für Anwender und Entwickler ist, finden in den USA in diesen Monaten eine Reihe von kleineren 'regionalen' Messen statt, die zumeist von Computer-Clubs organisiert werden. So fanden sich etwa 1000 Besucher aus dem gesamten Nordosten der USA auf der schon fast traditionellen Connecticut-Show in Hartford ein. Zu den Ausstellern gehörten so prominente Entwickler wie John Eidsvoog (Codehead Software) und Darek Mihocka (Branch Always Software). Letzterer stellte seinen ST-Emulator 'GEMulator' vor und demonstrierte anhand eines 486-Laptops, wie eine Alternative zum ST-Book aussehen könnte. ost/cs

39 Millionen Dollar Verlust?

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch eine – bis dato unbestätigte – Meldung aus den USA, die von hohen Verlusten bei Atari Corp. im zweiten Quartal berichtet. Die Umsätze lagen bei 23 Millionen US-Dollar im Gegensatz zu 49 Millionen im gleichen Zeitraum 1991. Der Rückgang wird vor allem auf die insgesamt schwache Wirtschaftslage und die starke Konkurrenz zurückgeführt. Trotz der Verluste von 39 Millionen Dollar in diesem Zeitraum gibt man sich bei Atari in Anbetracht des Barvermögens in Höhe von 60 Millionen Dollar sehr optimistisch für die Zukunft. Sobald wir weitere Informationen zur wirtschaftlichen und finanziellen Situation von Atari in Erfahrung bringen können, werden wir Sie im Detail informieren. (Quelle: ST-Report)

Wir bieten mehr als nur günstige Preise!



Endlich!



Atari TT 030-2

Die Workstation für unter DM 2.000
Prozessor MC 68030 + Coprozessor 68882
VME-Steckplatz, 6 Grafikmodi,
2MB RAM, Maus

1.999,-



Der 100 MB Mega STE

Mega STE, Maus
komplett mit
100 MB Festplatte

komplett 1.599,-

4 Jahre Garantie

optional gegen Aufpreis
für alle bei uns gekaufte Hardware
möglich.

ZyXEL U-1496E*

Profi Modem 14.400 Baud
incl. Fax Software
QFAX pro

*ohne ZZF-Zulassung Betrieb im Bereich d. dt. Bundespost u./o. Telekom strafbar.

999,-

Computer

1040 STE	649,-
Mega STE	899,-
Wir konfigurieren Ihnen Ihren Mega STE individuell mit Festplatten, Emulatoren, Speicher und Monitoren nach Ihren Wünschen.	
1 MB SIMM	69,-

Drucker

Star LC 20, 9 Nadel	399,-
Epson LQ 100, 24 Nadel	599,-
NEC P 20, 24 Nadel	649,-
NEC P 30, 24 Nadel, A3	899,-
NEC P 60, 24 Nadel	1.149,-
Canon Bubblejet 10 EX	599,-
Toner für SLM 605 oder 804	99,-
Trommel für SLM 605 oder 804	399,-

Monitore

ATARI SM 144/146	299,-
ATARI SC 1435-Color	589,-
Für Pro Screen 19" TT + Mega STE	1.699,-
NEC Multisync 3 FG-15"	1.399,-
NEC Multisync 4 FG-15"	1.749,-
Multiscan Monitor 14"	799,-
Multiscan Monitor 17"	1.999,-

Festplatten

Extern + anschlußfertig	
Festplatte 20 MB	599,-
Festplatte 40 MB	699,-
Festplatte 80 MB	999,-
Festplatte 100 MB	1.099,-
Wechselplatte 44 MB	1.299,-
Intern + "nackt"	
Seagate 42 MB	299,-
Quantum 120 MB	699,-
Quantum 240 MB	1.399,-
SyQuest 555, 44 MB	649,-
SyQuest 5110, 88 MB	779,-
Wechselmedium 44 MB	149,-
Wechselmedium 88 MB	239,-
ICD (SCSI-Hostadapter)	ab 169,-

Emulatoren

AT-Speed	ab 199,-
AT-Once 386 SX	589,-

Midi

Notator	980,-
Cubase	980,-

Grafikkarten

Imagine 256 VME	799,-
Imagine 32K VME	999,-
VME-Karte f. 19" s/w Großbild	599,-
Imagine 256 für Mega ST	499,-
Imagine 32K für Mega ST	799,-

Software

Textverarbeitung/DTP	
Calamus 1.09 N	299,-
Papyrus	299,-
Script	ab 79,-
Signum!	ab 199,-
That´s write 2.0 + Cranach Paint	299,-
Timeworks 2.0	349,-
1st Word plus	199,-
Grafik/CAD	
Arabesque	ab 279,-
Convector 2	329,-
Xact	599,-
Programmiersprachen	
ACS	169,-
Pure C, Pure Pascal	je 299,-
Maxon Pascal	199,-
Datenbanken/Tabellenkalkul.	
ADIMENS 3.1 plus	99,-
Phoenix 2.0	349,-
K-Spread	ab 99,-
TIM 1-Buchführung	149,-
LDW Powercalc	279,-
Utilities	
Harlekin 2	129,-
NVDI 2.0	79,-
Multi Gem, Mag! X	je 129,-
Kobold	79,-
DataDiet	119,-

Just for fun

Fire & Ice	69,-
Microprose Grand Prix	99,-
Airbus	99,-
Silent Service 2	79,-
Amberstar	99,-
Leander	69,-
D/Generation	59,-
EPIC	79,-
Der Patrizier	89,-
Populous II	89,-
Cool Croc Twins	69,-
Oxyd II	
Diskette als PD frei kopierbar	5,-
Das Buch zum Spiel	60,-
Spacola	
Diskette als PD frei kopierbar	5,-
Das Buch zum Spiel	55,-
LYNX II	199,-

Portfolio

Portfolio	369,-
RAM-Karten	ab 148,-
Div. Zubehör wie Netzteil, Schnittstellen etc. ab Lager lieferbar.	
Folio Talk	99,-
Swift Basic	249,-
weitere Software + Zubehör a. A.	

Zubehör

Das Signum! 3 Buch	59,-
TOS 2.06 ext. Card	179,-
Genius Maus incl. Pad	49,-
Logi Maus Pilot	79,-
Marconi Trackball	199,-
Handy Scanner mit Repro Studio Junior	499,-
Monitorumschalter	60,-
Staubschutzhauben Kunstleder für	
ATARI SM 144/146/124	je 35,-
ATARI 1040/Mega/Mega STE	je 25,-
Disketten zum Schleuderpreis	
10 Stück Packungen	
3,5" FUJI MF 2 DD	15,-
3,5" no name MF 2 DD	8,50
3,5" no name MF 2 HD	17,50

ATARI Power Pack

Compilation m. 20 Super-Spielen wie Bubble +, North + South, Skweek, Bobo, Kult, Krypton Egg, Highway Patrol, etc. **199,-**

ATARI Profi Pack

bestehend aus That´s write 1.45
K-Spread 4 light
1st Adress
Oxyd I
kompl. **129,-**

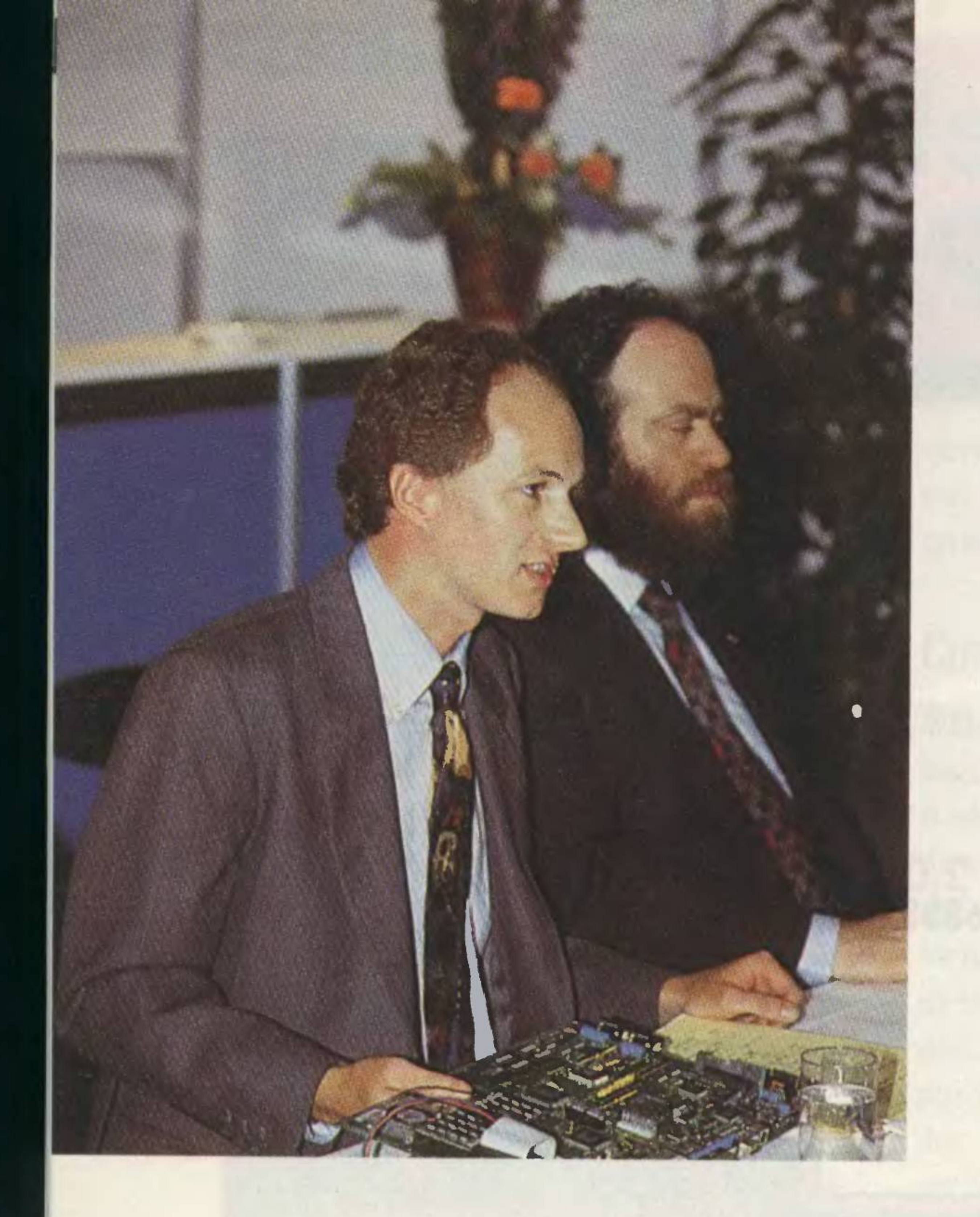
Alle Bestellungen werden sofort bearbeitet. Auf alle Artikel volle Garantie. Wir führen sämtliche Hard- und Software, sowie Bücher für Atari, Apple, PC´s und NeXT. Sämtliche Produkte auf Anfrage. Bei erhöhter Nachfrage kann es kurzfristig zu herstellerbedingten Liefer-Engpässen kommen.

AXept Computerversand
Postfach 1221
8423 Abensberg
Telefon und Fax 09443•453



Wittich Computer GmbH

Der Computer-Versand mit Sachverstand.



Aufbruch-stimmung

Nach langem Warten hat Atari nun im Rahmen der Düsseldorfer Messe den Falcon030 öffentlich vorgestellt. Software-Hersteller, Presse-Vertreter und Besucher der Messe waren sich einig, daß für Atari damit endlich eine neue Ära beginnen kann. Alles Wissenswerte von der Atari-Messe erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Mit Schall und Rauch wurde am ersten Messetag das Zeitalter des Falken eingeläutet: Um 10 Uhr wurde der Falcon030 offiziell der Öffentlichkeit vorgestellt. Obwohl schon im Vorfeld viele Details zu Ataris neuer Maschine bekannt wurden, konnten Sam und Leonard Tramiel, Richard Miller, Norman Kowalewski, Alwin Stumpf und Bill Rehbock die geladenen Vertreter der Presse doch in ihren Bann ziehen. Dies ist nicht weiter verwunderlich, wird doch die Weltpremiere des Falcon030 als revolutionär und für Atari ebenso wichtig wie die Einführung der ersten ST-Computer im Jahre 1985 angesehen. Sam Tramiel dazu: 'The Falcon030 is the first exciting machine in a long time' ('Der Falcon030 ist die erste aufregende Maschine seit langer Zeit.').

Die offizielle Produktvorstellung wurde buchstäblich mit Schall und Rauch begangen: Lichteffekte und künstlicher Nebel beherrschten den Messestand. Eine mehrere Meter hohe Monitorwand zeigte den Besuchern die Möglichkeiten im Bereich der Bild- und Tonverarbeitung, während ein Falcon effektvoll im Scheinwerferlicht präsentiert wurde. Große Lautsprecher sorgten dabei für eine den Klangmöglichkeiten des Falcons angemessene Beschallung.

Ein kleines Demoprogramm, das vor der Messe in aller Eile erstellt wurde, verwandelte den Falcon in ein digitales Effektgerät, das die Stimme Norman Kowalewskis durch Hall-, Verzögerungs- und Verzerrungseffekte bis zur Unkenntlichkeit veränderte. Wird erst einmal professionelle Software für diese Aufgaben verfügbar sein, sind die Möglichkeiten der Tongestaltung schier unbegrenzt.

Auf dem Atari-Hauptstand waren fast dreißig Falcons zu sehen; an vielen Geräten konnten sich die Messebesucher persönlich von den Fähigkeiten der Falcons überzeugen. Da die Serienproduktion des Falcon030 bereits angelaufen ist, dürfte einer zügigen Markteinführung nun nichts mehr im Wege stehen. Eine größere Anzahl von Maschinen für Entwickler und Händler wird im September nach Deutschland kommen, Falcons für den Verkauf werden im Oktober oder November zur Verfügung stehen. Die Vorstellung des Falcon030 in den USA wird übrigens auf der Boston Computer Show am 23. September erfolgen.

Lots of Details

Die Zeiten der restriktiven Informationspolitik sind nach der öffentlichen Vorstellung nun endgültig vorbei. Neben den technischen Details, die wir bereits in unserer letzten Ausgabe veröffentlichten, haben wir noch einige neue Informationen erhalten: So wird es eine serielle Schnittstelle geben, die durch Geschwindigkeiten bis zu 250 KBaud auch die Verwendung moderner Highspeed-Modems problemlos ermöglicht. Die integrierte SCSI-2-Schnittstelle erreicht Datenraten von 2 MByte pro Sekunde und ist damit dem Datenvolumen moderner Multimedia-Anwendungen vollauf gewachsen.

Das auf der Messe in den Falcons gezeigte Betriebssystem mit der Versionsnummer 4.0 basiert auf der Benutzeroberfläche der TOS-x.06-Versionen, wurde jedoch um neue Eigenschaften ergänzt. Hierzu zählen nicht nur die farbigen Icons sowie ein 3D-Look bei Fenstern und Buttons, wie wir bereits in der letzten Ausgabe exklusiv berichtet haben. Eine ganze Reihe neuer Betriebssystemfunktionen sorgt dafür, daß die neuen Eigenschaften leicht in Anwendungsprogramme integriert werden können. Seinen Platz findet das neue TOS bzw. der entsprechende Nachfolder MultiTOS in einem neuartigen SMD-EPROM, das nach dem Öffnen des Gehäuses leicht ausgetauscht werden kann.

Neue Platine, neuer Look

Eine große Überraschung auch für die Fachpresse war die Tatsache, daß die Seriengeräte des Falcon030, die aus der Revision 3 stammen, eine gegenüber den ersten Entwicklermaschinen deutlich überarbeitete Platine beinhalten, auf der nur noch sehr wenige Bausteine zu finden sind. Die Logik auf der Hauptplatine entspricht einem Äquivalent von rund 160.000 Transistoren (zum Vergleich: Die ST-Serie lag bei 8.000 bis 10.000). Dieser Integrationsgrad konnte nur durch die Zusammenfassung aller Systemkomponenten auf wenigen Cu-

stomchips erreicht werden. Durch die Entwicklung von zwei neuen Atari-Bausteinen konnten die Produktionspreise sehr scharf kalkuliert werden.

Auch das 'Drumherum' hat sich seit den ersten Entwicklermaschinen geändert: Der Falcon kommt nun doch in einem Atari-grauen Gehäuse mit dunkelgrauer Tastatur und weißer Beschriftung. Während die Farbe der ST-Serie blau war, ist der Falcon bunt – der Atari-Schriftzug auf dem Falcon030 beweist es. Für die Serienreife spricht auch die Tatsache, daß die auf der Messe gezeigten Geräte bereits zusammen mit Handbüchern (noch in englisch) sowie fertigen Verpackungen geliefert wurden. Die Firma Atari hat offensichtlich ihre Hausaufgaben gründlich gemacht.

Preise

Der Falcon wird in unterschiedlichen Ausstattungen zwischen DM 1398,- und DM 3298,- angeboten. Für DM 1398,- erhält man einen Falcon030 mit 1 MByte RAM ohne Festplatte, für DM 2298,- 4 MByte RAM und eine 65 MByte Harddisk sowie für DM 3298,- 14 MByte und 65 MByte Festplatte.

Schließlich wurde in Düsseldorf nochmals betont, daß der Falcon030 kein 'Einzelkind' bleiben wird: Insider gehen davon aus, daß die Falcon-Familie möglicherweise noch in diesem Jahr ergänzt wird, wobei die Leistungsklasse sowohl oberhalb als auch unterhalb des 30er-Modells abgedeckt werden soll.

Personal Multimedia

Unter dem Schlagwort 'Personal Multimedia' zeigte Richard Miller seine Vorstellung für das Einsatzgebiet der neuen Falcon-Produkpalette auf. Personal Multimedia sei nicht zu erreichen durch das Hinzufügen von Soundkarten oder Grafikerweiterungen für Computersysteme, die nicht von Vorneherein darauf ausgelegt seien. Dies sei aufgrund der technischen Gegebenheiten nur für professionelle Anwender realisierbar, während dem typischen Computer-Käufer diese Möglichkeit verschlossen bliebe. Der Falcon ist von Haus aus darauf ausgelegt, dem Slogan 'Making better models of the real world' gerecht zu werden.

Was die rund 55.000 Besucher der diesjährigen Atari-Messe bei den 166 Drittausstellern sonst noch zu sehen bekamen, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. rr/cs

Erste Erfahrungen mit dem

Falcon030

Die in Düsseldorf ausgestellten Falcons wurden direkt im Anschluß an die Messe an sorgfältig ausgewählte Entwickler verteilt, um möglichst schnell möglichst viel speziell angepaßte Software zur Verfügung zu haben. Dennoch gelang es uns, für einige Tage einen brandneuen Falcon030 mit einstelliger Seriennummer von einem Entwickler auszuleihen. Ohne an dieser Stelle allzusehr ins Detail gehen zu können, möchten wir doch von unseren ersten Eindrücken berichten. Vorweg sei jedoch gesagt, daß trotz der serienreifen Hardware die Software noch nicht in endgültiger Form vorliegt, so daß einige der folgenden Aussagen mit Vorsicht zu genießen sind.



Unser Falcon030 war mit 14 MByte RAM und der 65-MByte-Platte ST9077A von Seagate ausgestattet. Die kleine 2,5"-Platte mit AT-Bus-Interface brachte es in ersten Praxistests auf sehr gute Übertragungsraten; exakte Ergebnisse sind in Ermangelung geeigneter Benchmarks noch nicht bekannt. Das TOS in der vorliegenden Maschine trug die Versionsnummer 4.00 und war erwartungsgemäß ein Single-Tasking-TOS mit 3D-Look, wie wir es bereits im letzten Atari Journal angekündigt hatten.

Als Festplatten-Treiber kam AHDI 6.01 zum Einsatz, der für AT-Bus- und SCSI-Platten geeignet ist; so bereitete es uns auch keine Probleme, eine externe SCSI-Platte am Falcon zu betreiben. Bei der Beschaffung eines entsprechenden Kabels frage man einfach nach einem für den NeXT geeigneten SCSI-2-Kabel.

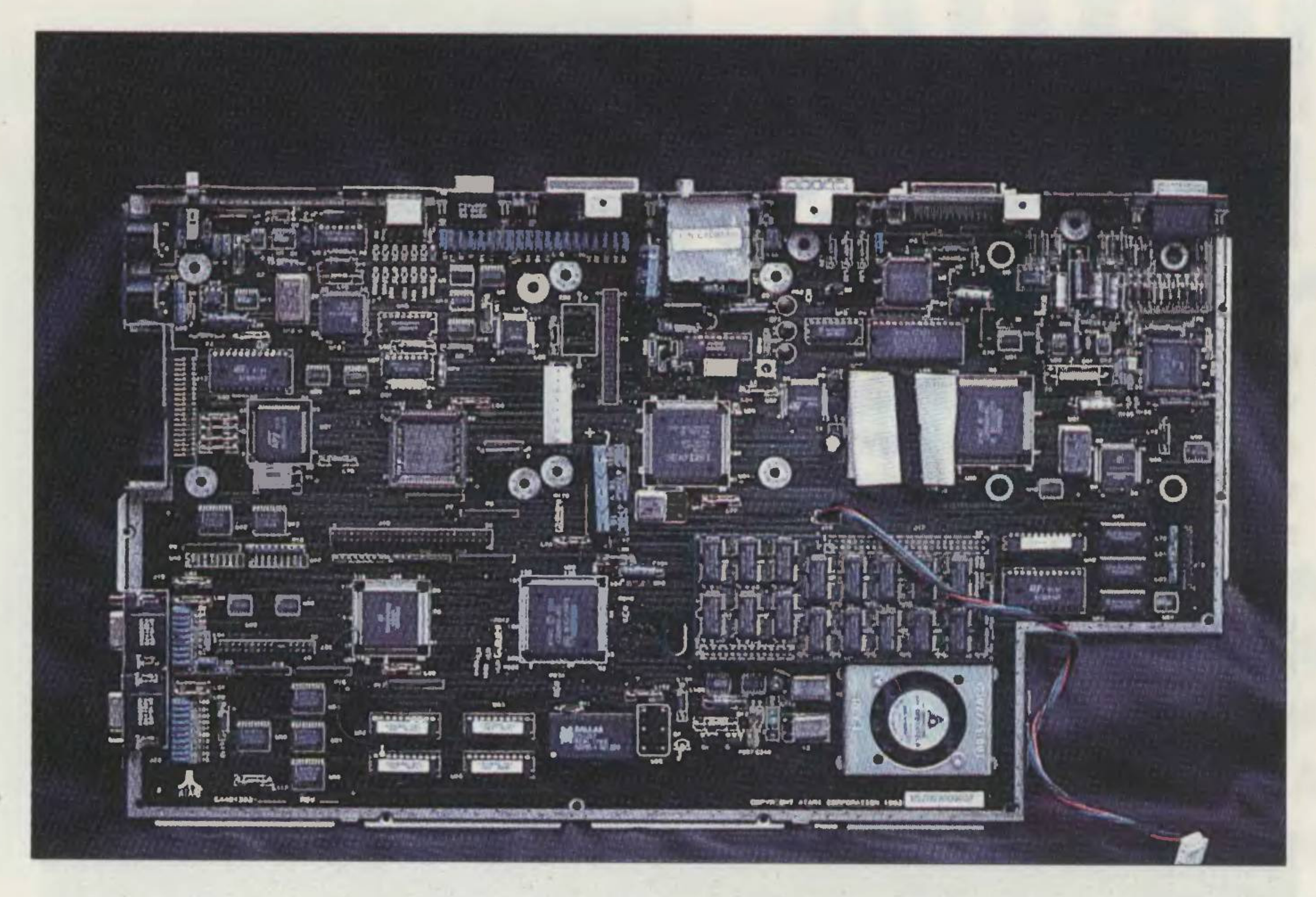
Erste Falcon030-Benchmarks

relativ zu	ST	TT
CPU Memory	362% (480%)	51% (67%)
CPU Register	406%	49%
CPU Divide	507%	50%
CPU Shift	1737%	49%

Alle Werte geben die Geschwindigkeit des Falcon030 relativ zum Atari ST bzw. TT an. Die Werte wurden in einer Auflösung von 640 x 480 bei 256 Farben bestimmt; lediglich die unter 'CPU Memory' in Klammern angegebenen Ergebnisse wurden in ST Hoch ermittelt. Hier zeigt sich, daß die Auflösung und damit die Häufigkeit der Speicherzugriffe durchaus entscheidend für die Gesamt-Performance des Rechners bei Speicherzugriffen der CPU ist.

Geschwindigkeit

Erste Benchmarks bestätigten die Erwartungen, was die Geschwindigkeit der CPU im Falcon betrifft (siehe Quick-Index-Meßwerte in nebenstehenden Tabelle). Diese Meßwerte sind jedoch nur die halbe Wahrheit: In der Praxis kommt erstens hinzu, daß der Falcon030 über einen Blitter verfügt, so daß es durchaus wahrscheinlich ist, daß bei Grafikausgaben fast die Geschwindigkeit des TT erreicht wird. Außer-



Die neue Falcon030-Platine hat ein gegenüber der ersten Version deutlich geändertes Layout. Unten rechts über dem Lüfter sehen Sie die RAM-Karte (hier: 14MByte), unter der sich das TOS-EPROM verbirgt. Die beiden Pfostenleisten links auf gleicher Höhe können eine interne Erweiterungskarte aufnehmen. Beachten Sie auch den oben in der Mitte liegenden, sehr kompakten HF-Modulator.

dem darf der DSP nicht vergessen werden, denn dieser kann bei sehr vielen Berechnungen zur Unterstützung benutzt werden.

Kompatibilität

Sehr angenehm überrascht waren wir auch von der Kompatibilität des Falcon030: Fast die gesamte Standard-Software (Calamus SL, Convector, EASE, WordPlus, Gemini, Phoenix ...) lief auf Anhieb – auch in Farbe. In der hohen ST-Auflösung, die der Falcon030 auch beherrscht, waren dann auch Programme wie MegaPaint und Convert benutzbar. Lediglich sehr systemnahe Software wie beispielsweise Mortimer muß erwartungsgemäß angepaßt werden.

Übrigens haben wir während unserer Tests so ziemlich alles an den Falcon angeschlossen, was eine Bildröhre besitzt: Angefangen von VGA-Monitoren über den SC1435 und den SM124 (!) bis hin zum Fernseher lief wirklich jeder Monitor am Falcon. Entsprechende Adapter für VGA- und ST-Monitore liefert Atari mit.

Im Inneren

Wir konnten es uns natürlich nicht verkneifen, einen ausgiebigen Blick in das Innere des Falcon030 zu werfen. Dabei bestätigte sich der äußerst positive Eindruck, den wir schon auf der Messe von der Platine des Falcon gewonnen hatten. Gleichzeitig mußten wir feststellen, daß Atari – zumindest bei den in Düsseldorf gezeigten Maschinen – wieder zahlreiche Abschirmbleche verwendet hat, wodurch das komplette Zerlegen der Maschine selbst mit etwas Routine etliche Minuten dauert. Problematisch erscheinen uns die Abschirmbleche vor allem wegen des hohen Aufwandes – und damit der hohen Kosten – bei der Produktion. Hoffen wir, daß Atari den Blechkäfig schnellstmöglich über Bord wirft und durch eine andere Form der Abschirmung ersetzt.

Gleiches wünscht man sich übrigens für die Tastatur. Immerhin hat man hier die Möglichkeit, schon jetzt eine beliebige ST-kompatible Tastatur eines Fremdanbieters anzuschließen; die Anschlüsse sind nach unseren Erkenntnissen kompatibel. cs

MESSE-RUNDGANG

Soweit zu den Neuigkeiten von Atari. Was die anderen Aussteller in Düsseldorf gezeigt haben, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Application Systems

Neu im Programm von Application Systems ist das Zeichenprogramm Papillon. Papillon zeichnet sich vor allem durch eine saubere GEM-Programmierung und die Lauffähigkeit in den Farbmodi (bis 256 Farben) aus. Eine Besonderheit ist die Unterstützung des von Signum!3 benutzten Grafikformates.

Auch im Bereich Produktpflege hat Application Systems wieder einmal saubere Arbeit geleistet: Von Pure C und Pure Pascal wurden neue Versionen gezeigt, die vor allem an MultiTOS angepaßt wurden. Außerdem war eine neue Version von Signum!3 Color zu sehen, die nun 64 Farben unterstützt und wirklich tolle Effekte auf entsprechenden Farbdruckern ermöglicht. Neu sind außerdem eine Serienbrieffunktion sowie eine Fax-Schnittstelle. In Kürze erhältlich ist eine Silbentrennung zu Signum!3, die 22.000 Ausnahmeregeln zur Trennung beinhaltet.

Artifex

Wichtigste Neuigkeit bei Artifex war die neue Version 1.5 des Desktops EASE, die in zahlreichen Details erweitert wurde. Hier nur die wichtigsten: EASE verwendet jetzt echte GEM-Fenster, wodurch die volle Unterstützung der besonderen Funktionen von MultiTOS gewährleistet ist. Für jedes Laufwerk kann nun in einer eigenen Dialogbox der Titel des zugehörigen Desktop-Icons, das Flag zur Anzeige des freien Speichers und der Anzeigemodus eingestellt werden. Jedem Objekt auf dem

EASE-Desktop kann jetzt in dem jeweiligen Infodialog ein Titel zugeordnet werden, der dann anstatt des Dateinamens angezeigt wird. Das Kopieren und Löschen von Dateien sowie das Formatieren von Disketten kann jetzt auch der neue KOBOLD 2 übernehmen. Die neue Version 1.5 der EASE wird voraussichtlich Mitte Oktober verfügbar sein.

Atelier Digital

Ein High-End-Illustrationsprogramm für den Atari TT bietet die Firma Atelier Digital mit dem gleichnamigen Programm an. Atelier Digital arbeitet auf Basis von Vektoren und unterstützt 256 aus 16,7 Millionen Farben. Der Preis von DM 1290,- für das Grundprogramm schränkt die Zielgruppe wahrscheinlich weniger ein als die hohen Hardware-Anforderungen: Atelier Digital setzt einen Atari TT mit 8 MByte RAM und Festplatte, eine Matrix-Grafikkarte mit entsprechendem Monitor sowie ein Grafiktablett voraus.

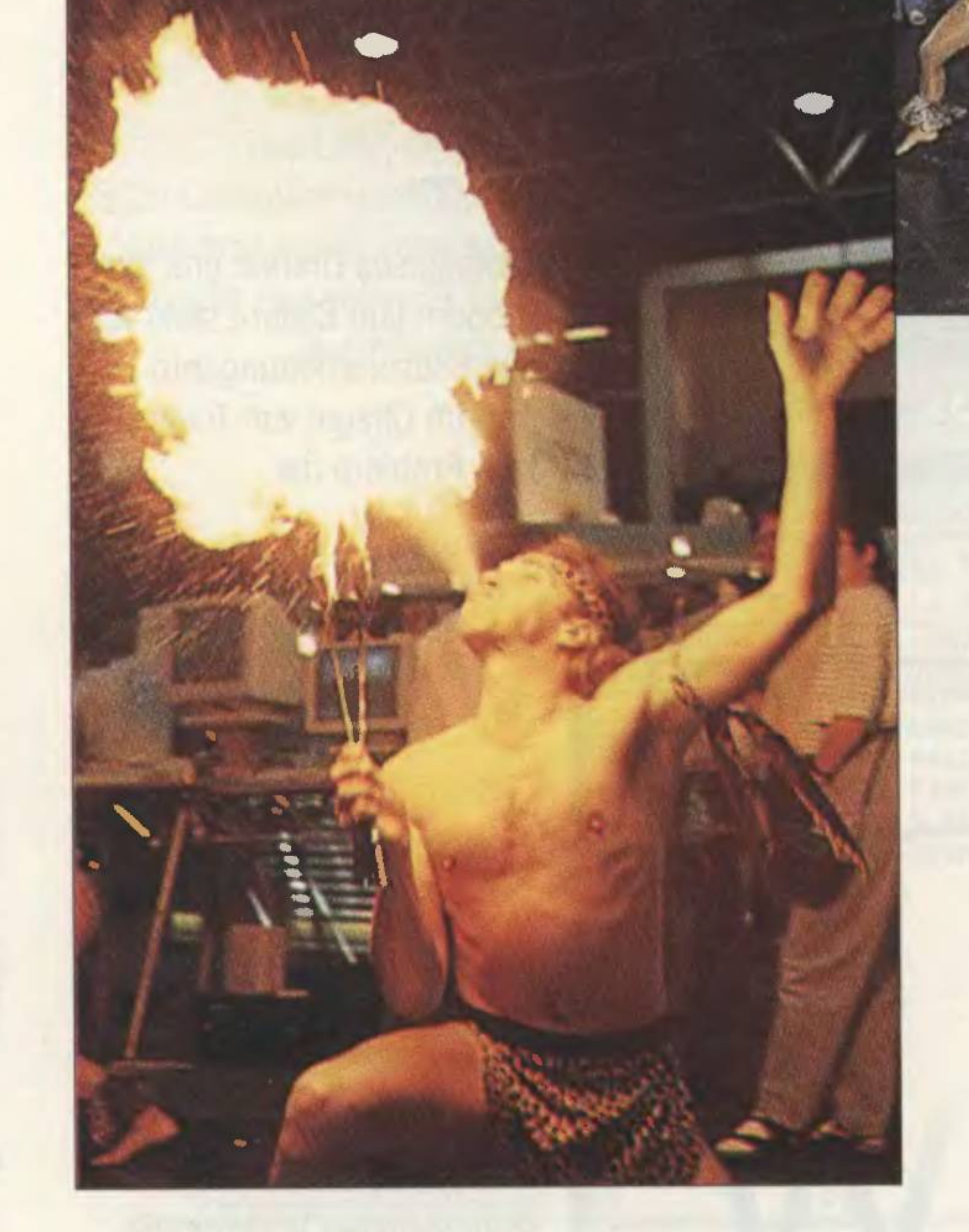
Bela

Bei Bela waren vor allem neue Versionen von NVDI und XBoot zu sehen. NVDI 2.10 ist nochmals schneller geworden und verfügt über ein neues Installationsprogramm. Die Version 2.10 kostet DM 119,-; registrierte Benutzer werden über die Update-Möglichkeiten informiert. XBoot 3.0 wurde optisch überarbeitet und verwaltet jetzt auch CPX-Module.

Neu im Vertrieb von Bela sind die Programme FormaX, Doper, WinDial, Electra, Private Architect und Complete it: FormaX ist ein für DM 49,- erhältliches Utility zum Formatieren von Disketten. Die Besonderheit: FormaX formatiert Disketten auch im Hintergrund. Ein weiteres Utility mit dem Namen Doper (DM 59,-) dient zum schnellen Kopieren von Dateien über das BIOS. WinDial ist eine Bibliothek für Pure C, die die Programmierung von Fenstern und Dialogen erheblich vereinfachen soll. Electra dient zur Erstellung und Simulation elektrischer Schaltpläne, Private Architect erlaubt die Konstruktion eines Einfamilienhauses, und Complete it ist ein Geschicklichkeitsspiel.

Gezeigt wurde auch eine neue Version von Mag!X, das auch auf dem Atari TT funktioniert. Mit der Auslieferung der neuen Version ist in Kürze zu rechnen.

Abb. 1:
Digital Desktop's Messe-Show erinnerte so manchen daran, daß die Welt nicht nur aus Computern besteht.



Best Electronics

Erstmals auf der Atari Messe vertreten war Best Electronics, eine Firma, die in den USA als Anbieter von Zubehör- und Ersatzteilen für Atari schon fast eine lebende Legende ist. Hier bekommt man wirklich (fast) alles, was bei einem Atari jemals defekt sein könnte. Tip: Katalog anfordern!

Biodata

Das bekannte Netzwerksystem Bionet wurde auf dem Messestand von Biodata vorgeführt. Ein DOS-Server sorgte im Verbund mit einem TT-Server für ein redundant ausgeführtes Netzwerk, über das alle Rechner auf dem Messestand in einem LAN miteinander vernetzt waren. Mittels des Bionet Intelligent Network (BIG) wurde dieses LAN zum WAN erweitert, so daß auf Mausklick automatisch eine Verbindung zum Biodata-Server in Burg Lichtenfels aufgebaut wurde.

Mit StartNet stellte Biodata ein Low-Cost-Netzwerk für Einsteiger und kleinere Netzwerk-Installationen vor. Hier werden die einzelnen Stationen über den LAN-Port miteinander verbunden, der serienmäßig in allen STE-, TT- und Falcon-Modellen verfügbar ist. Da hier neben dem Verbindungskabel keine weiteren Hardware-Kosten anfallen, ist StartNet relativ kostengünstig.

CCD

Bei CCD war – wenige Wochen nach Auslieferung der Version 2.0 – bereits eine neue Version von Tempus Word zu sehen, die Ende des Jahres unter der Bezeichnung 2.1 released werden soll. Für diese Version fest geplant ist die Lauffähigkeit in allen (Farb-)Auflösungen, ein RTF-Import sowie ein Etikettendruck. Sollte Atari den FSM-Nachfolger Speedo rechtzeitig an Entwickler liefern, so wird Tempus Word 2.1 möglicherweise auch bereits eine Speedo-Unterstützung beinhalten.

Jetzt schon zu haben ist Diskus 2.5, das bereits unter MultiTOS sowie auf dem Falcon läuft und die neuen Funktionen zum Teil schon gezielt unterstützt. Gezeigt wurde auch ein Farbzeichenprogramm für den Falcon030, das von HiSoft in England entwickelt wurde. Das Programm befindet sich zur Zeit noch in Entwicklung und soll im Low-Cost-Bereich plaziert werden.

Cicero

Der Umwandlung von Basic nach C hat die Firma Cicero eine ganze Produktreihe gewidmet. Zunächst wird der eigentliche Konverter benötigt, der aus einem GFA-Basicprogramm einen C-Quellcode erstellt. Als nächstes muß der so entstandene C-Quelltext mit einer speziellen Toolbox ge-



Abb. 2:

Stufenloses Drehen und Vergrößern von Bildern stellt für das Bildverarbeitungsprogramm Chagal von Trade iT kein Problem dar.

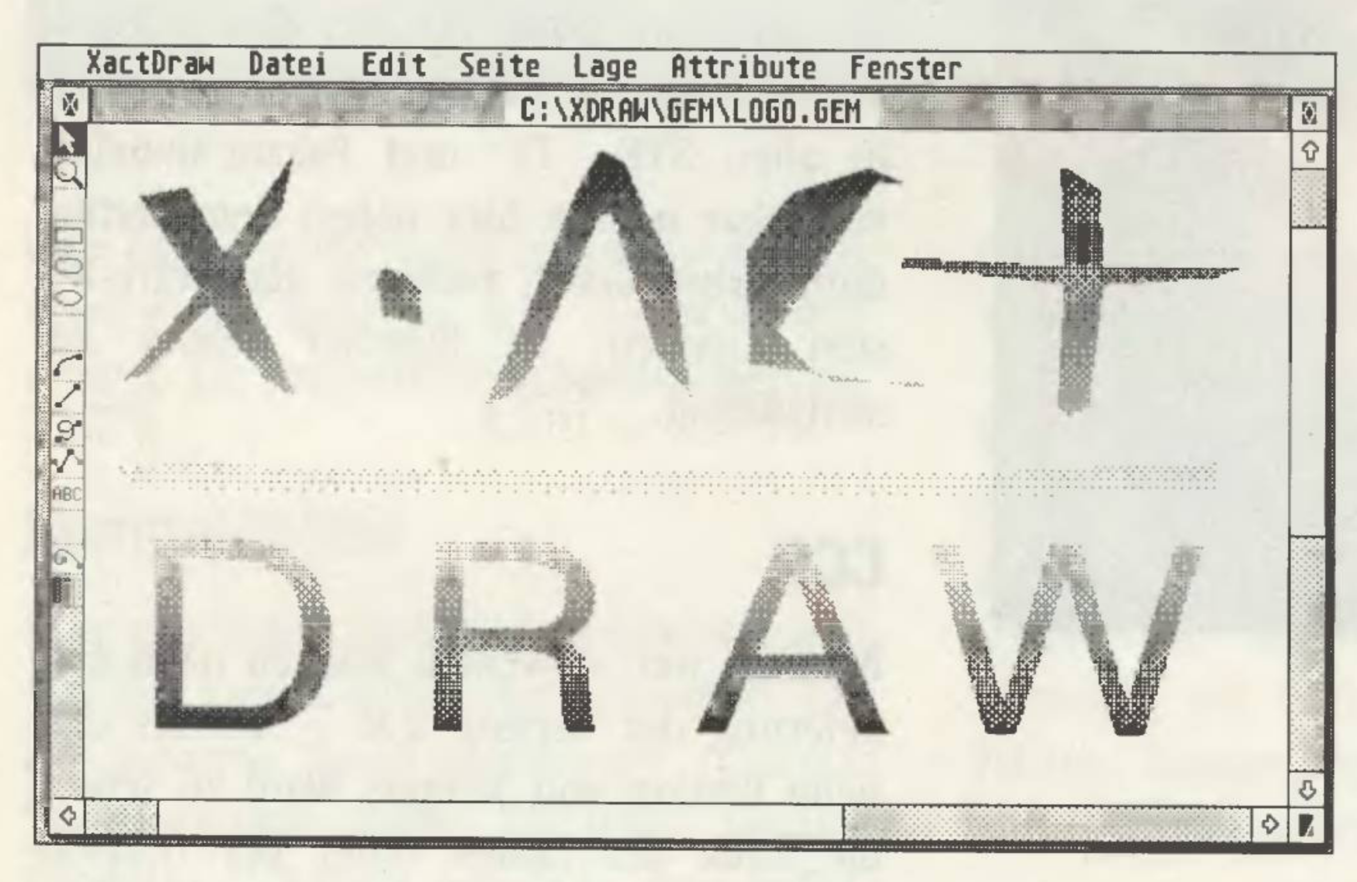


Abb. 3:

X-Act Draw umfaßt die leistungsfähigen Vektorgrafikfunktionen des 'großen Bruders' X-Act, ist aber deutlich preisgünstiger.

linkt werden, die die Bibliotheksaufrufe zur Verfügung stellt. Da neben einer Atari-Toolbox auch eine Windows-Toolbox zur Verfügung steht, können GFA-Basicprogramme besonders schnell in eine PC-Windows-Umgebung übertragen werden. Schließlich ist es auch möglich, die Toolboxen ohne den Konverter zu benutzen; solche C-Programme sind in Verbindung mit den entsprechenden Toolboxen auf Atari- und Windows-Systemen lauffähig.

Compo

Wichtigste Neuigkeit bei Compo war That's Address 2. Die neue Version der Adreßverwaltung verfügt über ausgesprochen viel Eigenintelligenz: So expandiert sie beispielsweise Telefonnummern – je nach Standort – absolut selbständig mitsamt der zugehörigen Landeskennziffern bzw. der richtigen Vorwahl. That's Address 2 wurde in Düsseldorf in einer verkaufsfertigen Form gezeigt, lediglich das Handbuch wird erst in Kürze fertig. Einen Testbericht werden wir – im zweiten Anlauf – definitiv in der nächsten Ausgabe veröffentlichen.

ComputerWare

Bei ComputerWare – vertreten am Stand von H3 Systems – gab es die Version 3.02 des Terminalprogramms STalker zu sehen, das jetzt auch das Compuserve-B-Protokoll unterstützt. Vorgestellt wurde auch STalker light, das im Funktionsumfang STalker entspricht und lediglich auf die Makrosprache verzichtet.

Crazy Bits

Das Farbbildprogramm Pixart wird ab Ende September verfügbar sein. Die besonderen Leistungsdaten sind True Color in 24 Bit, Unterstützung aller gängigen Grafikformate, die gleichzeitige Bearbeitung mehrerer Bilder sowie eine besonders leistungsfähige Lupenfunktion, die die weitere Bildbearbeitung innerhalb der Lupe ermöglicht. Durch die Verwendung einer GEM-Oberfläche mit Fenstertechnik ist Pixart auf allen Atari-Rechnern in allen Auflösungen lauffähig.

CSA

Eine höchst interessante Neuigkeit im DTP-Bereich war bei CSA zu sehen: Eine als 'Der Belichter' schlechthin bezeichnete Belichtungsmaschine hat gute Chancen, den Markt zu revolutionieren. Während Belichter bisher die Wahl zwischen qualitativ hochwertigen, aber teuren Maschinen wie der Linotronic 330 und preiswerten, aber qualitativ weniger anspruchsvollen Lösungen hatten, bietet die Gelsenkirchener Firma CSA mit dem Universal Speeder 3000 eine kostengünstige Lösung, mit der auch Vierfarbseparationen in guter Qualität realisierbar sind. Der Belichter bietet eine Auflösung von bis zu 3000 dpi, wobei die exzellente Qualität vor allem durch eine bei Farbseparationen reduzierte Filmtransportgeschwindigkeit erreicht wird. Die vielleicht wichtigste Besonderheit des CSA-Belichters ist die Optimierung der Belichtungszeit: Der Belichter verfügt dazu über eine eigene SCSI-Festplatte, die die Daten ohne Verzögerungen vom Rechner übernimmt und dann an den Belichter weiterleitet. In der Zwischenzeit kann der Rechner die nächste Seite schon wieder aufbauen, was die Belichtung in der Praxis deutlich beschleunigt.

Data Becker

Eine überraschende Neuigkeit gab es bei Data Becker: das erste Buch zum Falcon030. Das über 300-seitige Buch, das überwiegend auf vorläufigen Entwickler-Informationen beruht, ist eine recht bunte Mischung aus allgemeinen Informationen zu ST und TOS überhaupt und Detailinformationen zum Falcon. Obwohl das für DM 29,80 erhältliche Buch zwar zum Teil überflüssige bzw. bereits überholte Informationen enthält, hat es dennoch einen nicht zu leugnenden Vorteil: Es ist derzeit die einzige allgemein zugängliche Informationsquelle zum Falcon. Als erste Orientierung vor einem Umstieg auf den Falcon ist Data Beckers Schnellschuß deshalb trotz allem absolut empfehlenswert.

Digital Data Deicke

Das Angebot der Firma Digital Data Deicke läßt sich am besten durch 'viele kleine,

nützliche Extras' beschreiben. So findet sich beispielsweise mit dem 'SAM 14' ein Monochrombildschirm, der zum Preis von DM 398,- alle ST-Auflösungen darstellen kann. Besonders interessant ist auch eine Cherry-Tastatur, die ohne jegliche Treibersoftware am Mega ST(E) und TT betrieben werden kann.

Für den Mega STE ist ein Festplatten-Controller erhältlich, der eine von außen erreichbare SCSI-Schnittstelle zur Verfügung stellt. Um die Geräuschentwicklung in Grenzen zu halten, wird ein zweiter Lüfter auf der eingebauten Festplatte montiert. Dadurch können beide Lüfter auf halber Leistung laufen, ohne daß ein Wärmestau die Festplatte gefährdet.



Abb. 4: 'The Link', der neue SCSI-Controller von ICD, versteht trotz seiner minimalen Größe den vollen SCSI-2-Befehlsumfang.

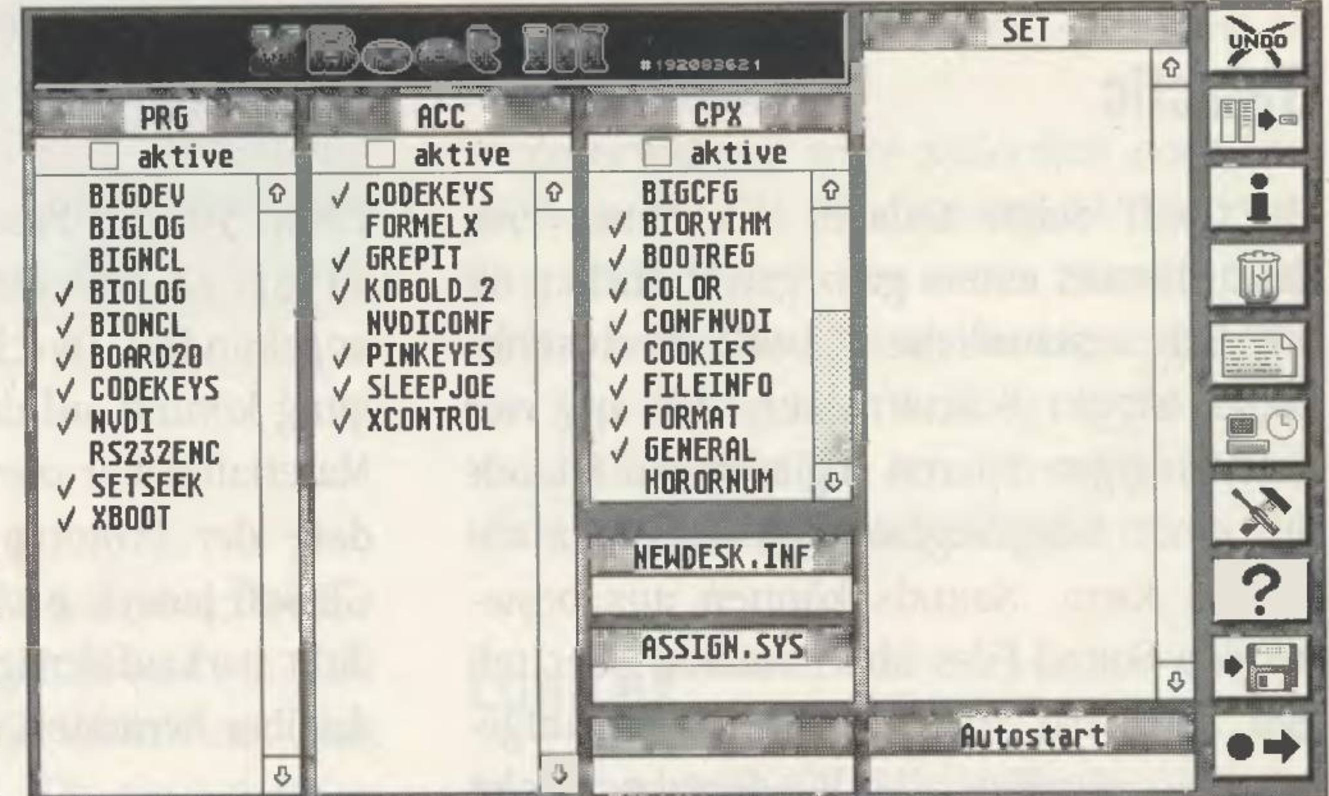


Abb. 5: Der Boot-Selektor X-Boot 3 von Bela erleichtert die tägliche Arbeit bei wechselnden Systemkonfigurationen.

Digital Desktop

Die beste Show der Messe war nach einhelliger Meinung der Besucher bei Digital Desktop zu sehen: In Anlehnung an Papyrus hatte die Vertriebsfirma eine Show mit einer (naja, nicht ganz) äqyptischen Tanzgruppe sowie einem Feuerschlucker organisiert. Nicht zuletzt auf Grund der doch recht spärlichen Bekleidung der Mädels aus dem Land der Pyramiden war der Stand von Digital Desktop regelmäßig belagert.

Abgesehen davon war natürlich Papyrus zu sehen; den aktuellen Entwicklungsstand des Programms haben wir ja bereits im letzten Heft beschrieben. Darüber hinaus waren alle Produkte von APi Soft zu sehen, so auch der neue Orbyter, den wir im Anschluß an diesen Messe-Bericht bereits getestet haben.

DMC

Von Atari vertrieben wird der in Sachen Farbe eingeschränkte kleine Bruder von Calamus SL, der die Bezeichnung Calamus S trägt und DM 898,- kostet. Ein modularer Ausbau der S-Version oder ein Umstieg auf die SL-Version sind jederzeit möglich.

Als Zusatz zu Calamus S/SL bietet DMC jetzt zahlreiche Module an: Die Calamus-Toolbox erlaubt das Ausblenden einzelner Rahmen sowie die vollautomatische Ausrichtung beliebiger Rahmen gegeneinander. Photo Art ist ein in Calamus integriertes Bildverarbeitungsprogramm, das mit modularen Import- und Export-Treibern arbeitet und über eine eigene Farbseparations-Funktion verfügt. Ein spezielles Werkzeug erlaubt die einfache Freistellung auch komplexer Objekte. Als Masken lassen sich Graustufenbilder verwenden, so daß sich fließende Übergänge, Aufhellungen und Abdunklungen leicht realisieren lassen.

Gezeigt wurde auch Outline Art 3.0, das sich derzeit noch in Entwicklung befindet und eine volle Farbunterstützung bieten wird. Außerdem waren die ersten ins Calamus-Format konvertierten Schriften des renommierten Herstellers Berthold zu sehen, die exzellente Qualität zum Preis von DM 98,- pro Schrift bieten.

Dongleware

Wichtigste Neuigkeit bei Dongleware, dem Verlag von OXYD-Programmierer Meinolf Schneider, ist die General Edition von OXYD, die jetzt unter anderem für MS-DOS, Macintosh und Amiga angeboten wird. Neu für Atari- Anwender ist die Unterstützung der Farbauflösungen von Atari TT und Falcon030. Die neue Version wird voraussichtlich im Oktober ausgeliefert.

An dieser Stelle sei übrigens darauf hingewiesen, daß 'Dongle' ein Warenzeichen des Dongleware Verlags ist und deshalb von Dritten nicht frei verwendet werden darf.

Edicta

Neben den bekannten Speichererweiterungen und anderen nützlichen Hilfen rund um die Atari-Hardware bot Edicta auch die original TT-Tastatur für DM 149,- an. Diese kann mit relativ geringem Aufwand an jeden 520er oder 1040er angeschlossen werden; eine entsprechende Umbauanleitung gehört zum Lieferumfang.

Eickmann

Bei Eickmann Computer wurde der neue Laser-Treiber JetSet nicht nur gezeigt, sondern auch verkauft. Leider sind die Verhandlungen mit Atari noch nicht abgeschlossen, so daß der Vertrieb zur Zeit noch komplett über Eickmann erfolgt. Mehr zu JetSet finden Sie ab Seite 27.

Außerdem zeigte Eickmann die neue Version der Grafikkarte E-Screen, die jetzt Frequenzen von 80 bis 164 MHz beherrscht und dadurch mit fast jedem Großbildschirm genutzt werden kann. Außerdem kann die E-Screen bis zu 8 MByte RAM aufnehmen, so daß ein Mega STE4 auf bis zu 12 MByte aufgerüstet werden kann.

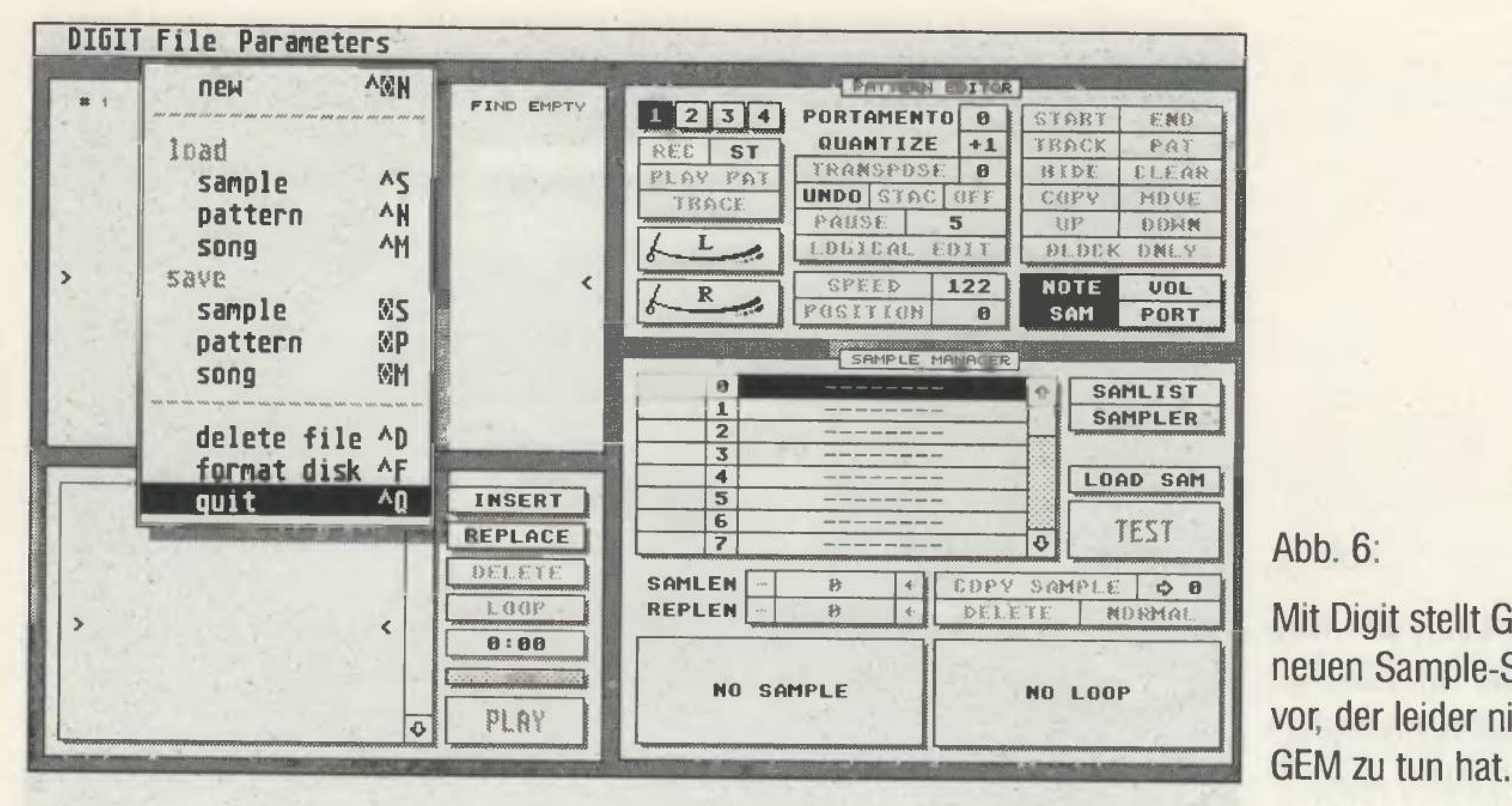


Abb. 6:

Mit Digit stellt Galactic ihren neuen Sample-Soundtracker vor, der leider nicht viel mit GEM zu tun hat.

Galactic

Mit DIGIT zeigte Galactic ein neues Produkt, das aus einem ganz gewöhnlichen ST wirklich erstaunliche Sounds herausholt. DIGIT ist ein Soundtracker, der auf vier unabhängigen Spuren digitalisierte Sounds mit einer Samplingrate von 12.5 kHz abspielen kann. Sounds können aus bestehenden Sound-Files übernommen oder mit den Samplern von Galactic direkt aufgenommen werden; die Wiedergabe erfolgt über den Atari-Soundchip oder – bei TT und STE – über den DMA-Sound. Das Programm wurde auf der Messe bereits verkauft; einen Testbericht finden Sie in einer der nächsten Ausgaben.

GE-Soft

Einen 50 MHz-Beschleuniger für den Atari TT hat GE-Soft direkt vor der Atari-Messe angekündigt. Durch Probleme bei der Fertigung konnte auf der Messe jedoch nur ein Materialmuster ohne Funktion gezeigt werden; der Prototyp im Labor arbeitet laut GE-Soft jedoch problemlos. Sobald das Produkt verkaufsfertig ist, werden wir erneut darüber berichten.

Geng Tec

Für den ST-Book hat die Firma Geng Tec eine breite Palette von Erweiterungen vorgestellt. So gibt es für DM 398,- einen Monitor-Adapter, der die Darstellung auf einem normalen SM-124 Monitor ermöglicht. Ein Tastatur-Adapter für DM 75,- erlaubt den Anschluß einer herkömmlichen Mega-ST-Tastatur. Auch Maus und Trackball sind für den ST Book erhältlich.

Da viele Bastler noch Megabit-Chips im herkömmlichen DIL-Gehäuse besitzen, sich aber die STE-Modelle nur noch mit SIM-Modulen erweitern lassen, füllt Geng-Tec diese Marktlücke mit Adapterplatinen. Auf diese Platinen werden die DIL-RAMs aufgelötet, so daß am Ende SIM-Module entstehen. Zwei Adapterplatinen kosten komplett mit Anleitung und Block-Kondensatoren DM 10,-.

H3 Systems

Auf dem Gemeinschaftsstand des Händervertriebs H3 waren die Firmen Computer-Ware Gerd Sender, Dongleware Verlags GmbH, Eickmann Computer, GST, ICD, IDL Software und Purix Software vertreten. Genauere Informationen zu diesen Firmen finden Sie an entsprechender Stelle in dieser Übersicht.

Heim Verlag

Als neues Software-Produkt wurde beim Heim Verlag Netzplan in der Version III gezeigt und auf der Messe auch bereits verkauft. Diese neue Version der Projektmanagement-Software werden wir im nächsten Heft ausführlich vorstellen.

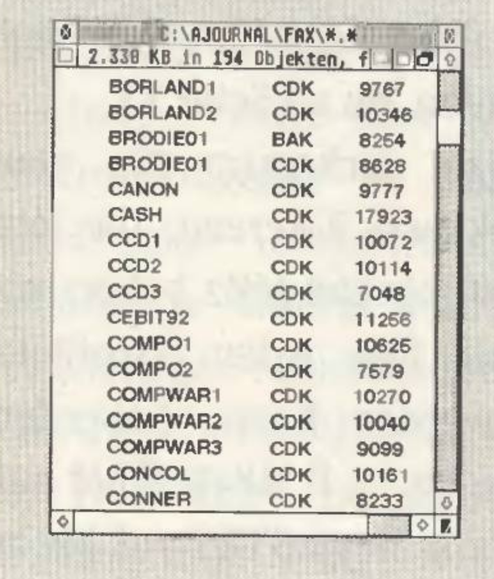
Auch zwei neue Bücher aus der Reihe 'Einstieg leichgemacht' sind im Heim Verlag erschienen: Das Buch zum Thema LDW PowerCalc 2 umfaßt 180 Seiten und beschreibt von der Installation des Programms, über die grundsätzliche Bedienung bis hin zu konkreten Anwendungsbeispielen sowie Tips & Tricks alle Aspekte von LDW PowerCalc 2. Der zweite Titel wendet sich an all diejenigen, die gerade erst in die Benutzung eines ST, STE oder TT einsteigen. Auf rund 160 Seiten führt der Autor den Anwender Schritt für Schritt von der Installation des Rechner, über den ersten Kontakt mit dem Desktop hin zur Benutzung der Festplatte. Erklärt werden außerdem in Kurzform die Schnittstellen sowie die interne Hardware der Atari-Rechner.

Angekündigt wurde schließlich ein Buch zum Falcon030, das in Kürze erscheinen soll und DM 29,80 kosten wird.

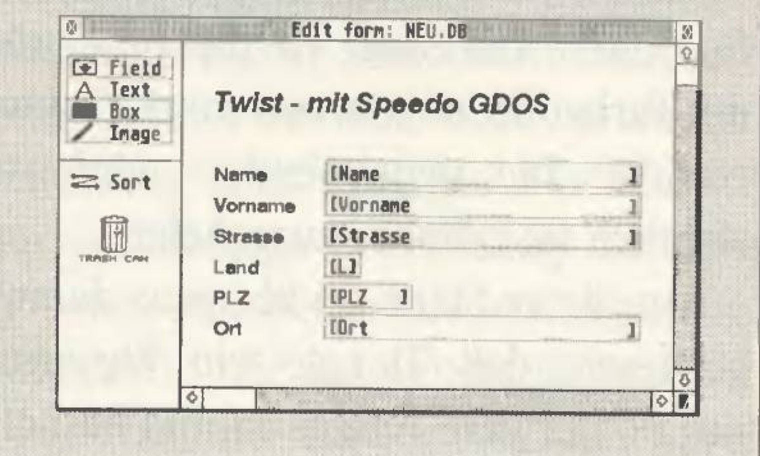
Speedo, GDOS, ST Sutra & MultiTOS

Im ganzen Trubel um die Vorstellung des Falcon030 ging die Präsentation der drei genannten Software-Produkte leider ziemlich unter. Während das integrierte Anwendungspaket ST Sutra trotz intensiver Suche auf der Messe nirgendwo zu erblicken war, tat MultiTOS in der aktuellen Entwickler-Version an vielen Ständen Dienst. Viele Programme sind mittlerweile an MultiTOS angepaßt und nutzen zum Teil schon die speziellen Möglichkeiten des Multitasking.

Auch der FSMGDOS-Nachfolger Speedo war in Düsseldorf zu sehen, wenn auch nur bei einigen wenigen Ausstellern, die kurz vor der Messe eine Vorabversion erhalten hatten und diese in Verbindung mit ihren GDOS-Produkten demonstrierten. Im Gegensatz zu FSMGDOS erwies sich Speedo in einem ersten Test als sehr, sehr schnell, wobei man auch mit nur 50 KByte Font-Cache sinnvoll arbeiten kann. Außerdem belegt Speedo selbst nur rund 70 KByte Speicher, während die letzten Beta-Versionen von FSMGDOS noch 130 KByte verschlangen. Mit Applikationen wie Papyrus, Twist oder EASE arbeitete Speedo-GDOS auf Anhieb zusammen. Bleibt eigentlich nur noch zu hoffen, daß Atari das neue Speedo-GDOS den Anwendern möglichst schnell zugänglich macht.







Heyer & Neumann

Hardware-Hersteller Heyer & Neumann setzt voll auf die Miniaturisierung: Mit IMEX II wurde eine neue, SMD-bestückte Speichererweiterung vorgestellt, die gerade 6.5 x 4 cm groß ist und jedes ST-Modell mit weniger als 4 MByte RAM um 2 MByte erweitert. Der Einbau der Karte ist zwar von Rechnermodell zu Rechnermodell verschieden, jedoch hilft hier eine sehr detaillierte Anleitung weiter. Neu ist auch der HBS 210, ein Beschleuniger mit 16 MHz 68000 und 16 KByte Cache. Neu gegenüber dem bekannten HBS 240 ist das Fehlen des Coprozessor-Sockels, die äußerst kompakte Bauform sowie die Unterstützung des Fast-ROM-Zugriffs bei TOS 2.06. Beide Erweiterungen werden wir in der nächsten Ausgabe vorstellen.

ICD

Die wichtigste Neuigkeit bei ICD, die sowohl mit einem eigenen Stand als auch am Stand von H3 Systems vertreten waren, trägt den Namen 'The Link' und ist ein sehr kompaktes SCSI-Interface. 'The Link' ist komplett in einem SCSI-Stecker untergebracht, an das direkt ein DMA-Kabel angeschlossen werden kann. Mit 'The Link' können beliebige SCSI-Geräte wie Festplatten oder CD-ROMs am ST betrieben werden. 'The Link' unterstützt den kompletten SCSI-2-Befehlssatz und ermöglicht die Ansteuerung mehrerer SCSI-Geräte über ein und denselben Adapter. Im Lieferumfang des für DM 198,- erhältlichen Adapters ist die aktuelle Version der Treibersoftware von ICD, die nach Angaben des Herstellers auch bereits den Falcon voll unterstützt enthalten.

InShape

Mit ihrem 3D-Modeler hat InShape auf Anhieb einen 'Knüller' gelandet. Fotorealistische 3D-Animationen in bisher unerreichter Qualität können mit geringem Aufwand auf jedem TT erstellt werden. Wir berichten in dieser Ausgabe ab Seite 96 ausführlich über dieses Produkt.

Integralis

Der Kölner Font-Spezialist Integralis bietet mit seiner SERIALS Type-Collection eine preislich sehr interessante Sammlung von



Abb. 7: Das erste Buch über den Falcon wurde von Data Becker vorgestellt.

Schriften für Calamus an: Auf einer Wechselplatte erhält man zum Preis von DM 2.999,- insgesamt 999 Schriften des Schriftdesigners Brendel. Ob die Schriften in puncto Qualität mit den von Linotype oder Berthold angebotenen mithalten können, werden wir in einem separaten Bericht in einer der nächsten Ausgaben beleuchten.

Interest Verlag

Die Nachschlagwerke des Interest Verlags zeichnen sich durch enormen Umfang und große DIN A4-Ordner aus. Alle zwei bis drei Monate erscheinen Erweiterungen, die eingeheftet werden und so das jeweilige Werk auf dem aktuellen Stand halten. Für den Atari-Bereich ist nun der Titel 'Erfolgreiches Hard- und Softwaretuning der Atari ST/TT-Familie und Weiterentwicklungen' erschienen. Im nächsten Atari-Journal finden Sie einen ausführlicheren Bericht zu diesem Titel.

konTRAST

Nachdem konTRAST unter dem Namen Sakrotan für kurze Zeit eine nur leicht verbesserte Version des Virenkillers Sagrotan anbot und dafür eigentlich nur Kritik erntete, hat man sich nun zu einer deutlicheren Überarbeitung entschlossen. Das Ergebnis trägt den Namen toXis 5.0 und war in Düsseldorf bereits zu sehen. toXis ist gegenüber Sagrotan schneller geworden, auf beliebigen Bildschirmauflösungen lauffähig und bei der Suche nach Viren flexibler. Ein besonderes Schmankerl für Programmierer: Ein 'ertappter' Virus wird auf Wunsch auch in disassemblierter Form dargestellt. Das Programm, das übrigens auch als Accessory läuft, kostet DM 59,-.

Auch von Karma, dem Bildkonverter, wurde eine neue Version gezeigt. Das für DM 59,- erhältliche Programm konvertiert über 100 Bildformate von ST, Mac, Amiga und PC. Auch die Konvertierung von GEM-Metafiles in Rastergrafiken sowie die Umwandlung von Farb- in Graubilder ist mit Karma möglich.

Zu erwähnen wäre außerdem noch Virgil, eine für DM 99,- erhältliche Lagerhaltung. Angefangen von einer Adreßverwaltung über aktuelle Lagerbestände bis hin zur Verwaltung von Artikelgruppen bietet Virgil alles, was für den Einsatz in mittelständischen Betrieben benötigt wird.

LogiLex

Neu vorgestellt wurde die Version 2.0 der Online-Datenkomprimierung DATAlight, die sich durch eine höhere Geschwindigkeit bei der Komprimierung auszeichnet. Erreicht wird dies durch die Auswahl aus mehreren Komprimierungsverfahren, womit natürlich auch die Effizienz der Komprimierung beeinflußt werden kann. Selten benutzte Daten können so effizienter gepackt werden; dafür dauert dann der Zugriff etwas länger.

Zu sehen waren auch Zwischenversionen von 1st Lock und 1st Card, wobei im letzteren Falle in Kürze die Veröffentlichung der Version 2.0 zu erwarten ist, die als wahrscheinlich wichtigstes Feature beliebig große Karten ermöglichen wird.

Lots'a'Bits

Bei Lots'a'Bits gab es als Neuheit einen Barcode-Lesestift zu sehen, der über die serielle Schnittstelle an den Atari angeschlossen wird. Eine Treibersoftware sorgt dafür, daß die gelesenen Barcodes für das Anwendungsprogramm wie Tastatureingaben erscheinen. Besonders interessant ist die kabellose Version des Lesestifts mit 32 KByte Speicher. Hier kann beispielsweise eine Inventurliste mobil erfaßt und später in den Computer übertragen werden.

Makro CDE

Die Firma Makro CDE bietet ein breites Spektrum von Hardware-Beschleunigern an, das vom 68000er-Modul mit 25 MHz bis zur Turbo030FB/40/4MB Karte mit 68030 CPU, 40 MHz und 4 bis 16 MByte Fast-RAM reicht. Neu ist die Grafikkarte ISAC, die zwar nur mit 16 aus 4096 Farben bei einer Auflösung von 1024x768 aufwarten kann, diese Auflösung aber mit 72 Hz darstellt. Dabei wird eine besonders hohe Kompatibilität erreicht, wodurch auch Produkte, die normalerweise nicht mit Grafikkarten zusammenarbeiten, auf der ISAC lauffähig sind.

Matrix

Als Zusatz zu den True-Color-Karten TC1006 und TC1208 bietet Matrix die Digitizer MatDigi1 und MatDigi2 an. Die Erweiterung wird direkt auf die Grafikkarte aufgesteckt und nutzt den Grafikprozessor TMS 34020. Die Digitalisierung erfolgt jeweils mit 16,7 Millionen Farben in Echtzeit.

Während MatDigi1/2 auf Grund des Preises nur für High-End-Anwendungen geeignet ist, wurde der MatDigiR speziell für den Falcon entwickelt. Der Anschluß des für DM 698,- ab Anfang Oktober erhältlichen Digitizers erfolgt über den ROM-Port. MatDigiR digitalisiert in Echtzeit, wobei zwei Bilder pro Sekunde dargestellt werden können. Die Auflösung beträgt 720 x 576 Pixel bei zwei Millionen Farben.

Halle 11: Spiele und Unterhaltung

Die Halle 11 war den Themen Musik, Unterhaltung und insbesondere den Spielen gewidmet. Nachdem Computerspiele das negative Image verloren haben, das ihnen jahrelang anhaftete, besinnt sich Atari wieder dieses klassischen Marktsegmentes. Nicht zuletzt der Falcon030 führt Atari wieder ein in die Welt der Spiele.

Echte Nostalgie

Da neue Hits für den Falcon erwartungsgemäß noch ausstehen, besann sich Atari wieder auf die klassischen Spielkonsolen der XL- und XE-Serie. Die im Entertainment Center aufgebauten 800er-Konsolen waren permanent umlagert. Daß einige dieser Computer neben dem üblichen Kassettenlaufwerk 'sogar' mit Diskettenstationen ausgerüstet waren, ließ echte Nostalgie aufkommen. Auch die Spielkonsolen der 7800er Serie waren hier zum Test ausgestellt. Daß sich auch der 1040STE neben sinnvollen Tätigkeiten zu kurzweiligen Spielen eignet, bewiesen ein weiteres Dutzend dieser Systeme, die mit den unterschiedlichsten Spielprogrammen aller Genres bestückt waren.

Dominant auf dem Spielesektor war jedoch eindeutig die Spielkonsole Lynx II. Diese war an unzähligen Stellen auf der Messe zu sehen. Das neue Spiel 'Batman Returns', das Atari weltweit exclusiv auf der Lynx vorgestellt hat, war stets von vielen neugierigen Besuchern umlagert. Eine hübsch gestaltete Parklandschaft, die ebenfalls durch einige Lynx-Konsolen ergänzt wurde, ließ den computergestreßten Geist trotz des Messetrubels zur Ruhe kommen.

Eine Neuheit war der Vorführgeräte-Shop: Hier bot Atari Rückläufer und Vorführgeräte zu erstaunlich günstigen Preisen an. Es handelte sich um gebrauchte Ware, die nur mit eingeschränkter Garantie auf einer 'as-is-basis' verkauft wurde. So konnte beispielsweise ein Mega STE4 mit Festplatte für DM 1140,-, oder ein PTC1426-Farbmonitor für ganze DM 400,- erstanden werden. Daneben wurden auch Einzelteile wie Netzteile, Verbindungskabel und Floppylaufwerke angeboten. Die gebrauchten TT-Tastaturen für DM 15,- pro Stück waren schon wenige Minuten nach der Messe-Eröffnung vergriffen.

Maxon

Die wichtigste Neuigkeit bei Maxon war die bereits auf der CeBit angekündigte Datenbank Twist, die wir im Anschluß an den Messebericht kurz getestet haben.

Darüber hinaus wurde Harlekin 2.5 gezeigt. Das Terminal-Modul der neuen Version läuft nun komplett in einem Fenster und unterstützt das ZModem-Protokoll, so daß Übertragungen im Hintergrund möglich sind. Neben Detailänderungen wie der vollständigen Tastaturbedienung und aller Dialogboxen wurde das Erscheinungsbild von Harlekin in Farbauflösungen verbessert; so werden jetzt vor allem farbige Icons benutzt.

MegaTeam

Eine neue Version der Fakturierung MegaFakt stellte MegaTeam unter dem Namen MegaFakt classic vor. Das für DM 798,- erhältliche Programm schließt die Lücke zwischen der preiswerten Light- und der DM 1498,- teuren Netzversion. Das 'klassische' MegaFakt entspricht funktional der Netzversion, kann jedoch nur an einem Arbeitsplatz benutzt werden. Gezeigt wurde außerdem die neue Version 4.3 von MegaFakt, die auf BioNet angepaßt wurde, direkt mit QFax faxen kann und in vielen Details verbessert ist.

Meyer & Jacob

Ein bekannter Anbieter für vielfältige Erweiterungen im Atari-Sektor ist Meyer und Jacob. Mit dem Microdrive steht eine externe Festplatte mit bis zu 240 MByte zur Verfügung, die noch kleiner ist als viele externe Floppylaufwerke. Mit der Micro-RAM bietet Meyer & Jacob eine Speichererweiterung an, die sich durch eine besonders kompakte Bauweise auszeichnet und STs auf 2 oder 4 MByte erweitert.

Für STE-Computer stehen SMD-Speichererweiterungen auf 10 MByte zur Verfügung; diese müssen aber von Meyer & Jacob selbst eingebaut werden. Nicht erforderlich ist dies bei der 16-MByte-Erweiterung des Mega ST, die voll steckbar ist.

Omikron

Bei Omikron war eine neue Version des Mortimer zu sehen, die den Zusatz Deluxe trägt. Mortimer Deluxe bietet unter anderem zehn (statt bisher vier) Editoren, einen Notizblock, der beim Verlassen automatisch gesichert wird, sowie einen Terminplaner, der bestens mit dem Notizblock zusammenarbeitet.

Absolut neu ist eine Volltext-Datenbank, die unter dem Arbeitstitel EasyBase 2 entwickelt und sowohl auf Atari als auch MS-DOS zur Verfügung stehen wird. Das voraussichtlich im Oktober lieferbare Programm ermöglicht die Speicherung beliebiger Daten, wobei unter anderem durch eine Ähnlichkeitssuche das Auffinden von Daten erheblich erleichtert wird. Das a priori Server-orientierte Konzept auf SQL-Basis prädestiniert EasyBase 2 für den Einsatz im Netzwerk.

OverScan

Unter dem Arbeitstitel Overlay wird bei OverScan derzeit ein Titelgenerator entwikkelt, der sowohl auf den bisherigen ST-Systemen als auch auf dem Falcon zur Erzeugung professioneller Titelgrafiken eingesetzt werden kann. Umfangreiche Funktionen zur Farbpaletten-Anpassung (Dithering) nach verschiedenen Algorithmen sowie die Möglichkeit, Zeichensätze aus bestehenden Zeichnungen auszuschneiden, sind nur einige der Besonderheiten.

Sowohl für den ST als auch für den Falcon wird dazu eine Genlock-Hardware benötigt. Die bisher verfügbare Genlock-Hardware von OverScan wird auch für den Falcon angeboten werden. Durch die langjährige Erfahrung der Firma OverScan ist dieses Genlock mittlerweile so ausgereift, daß auch bei ungünstigen Einblendungen keine Jitter-Streifen auftreten können.

Weiterhin wird die Firma ihrem Namen gerecht, indem sie eine Overscan-Software

für den Falcon entwickelt: Dieser bringt nämlich die Hardware-Voraussetzungen für Overscan von Haus aus mit, obwohl diese Betriebsart standardmäßig nicht unterstützt wird. Durch Overscan-Technik und eine externe Takteinspeisung werden auch True-Color-Auflösungen von über 640 x 480 (interlaced) möglich.

PAM Software

Am Stand der Firma PAM Software wurde die Vernetzung verschiedener Atari- und PC-Rechner vorgeführt. Die neue Version der Netzwerk-Software erlaubt die Einbindung entfernter Arbeitsstationen über die serielle Schnittstelle. Wird hier ein Modem angeschlossen, so kann über die Telefonleitung eine Netzwerk-Verbindung aufgebaut werden. Auch die Verwendung als Fax-Server ist möglich.

PLI

Neu beim amerikanischen Festplatten-Hersteller PLI ist ein Floptical-Laufwerk mit 21 MByte Kapazität. Das Laufwerk, das auch normale DD- bzw. HD-Disketten im 3,5″-Format lesen kann, wird in Kürze auch für den Atari verfügbar sein, wobei der Anschluß über den SCSI-Port erfolgt.

Purix

Purix Software, Unteraussteller bei H3 Systems, zeigte die neue Version von Script. Für einen ersten Eindruck von Script 3 empfehlen wir Ihnen, unseren Vorabtest auf Seite 24 zu lesen.

RA Computer

Bei RA Computer gab es neue Versionen von Auftrag pro, einer Fakturierungssoftware mit verschiedenen Ausbaustufen, zu sehen. Das Programm unterstützt auch direkt den Einsatz mit integrierter Barkasse sowie das Erfassen von Artikeln mit Hilfe eines Barcode-Lesers. Ein detaillierter Test des leistungsfähigen Programms mit integrierter Adreß- und Artikelverwaltung, Faktura, Offene-Posten-Verwaltung und Bildschirmkasse ist für eine der nächsten Ausgaben geplant. Gezeigt wurde außerdem DATA-Link, eine einfache Möglichkeit, einen einzelnen Drucker über große Entfernungen an mehrere Rechner anzuschließen.

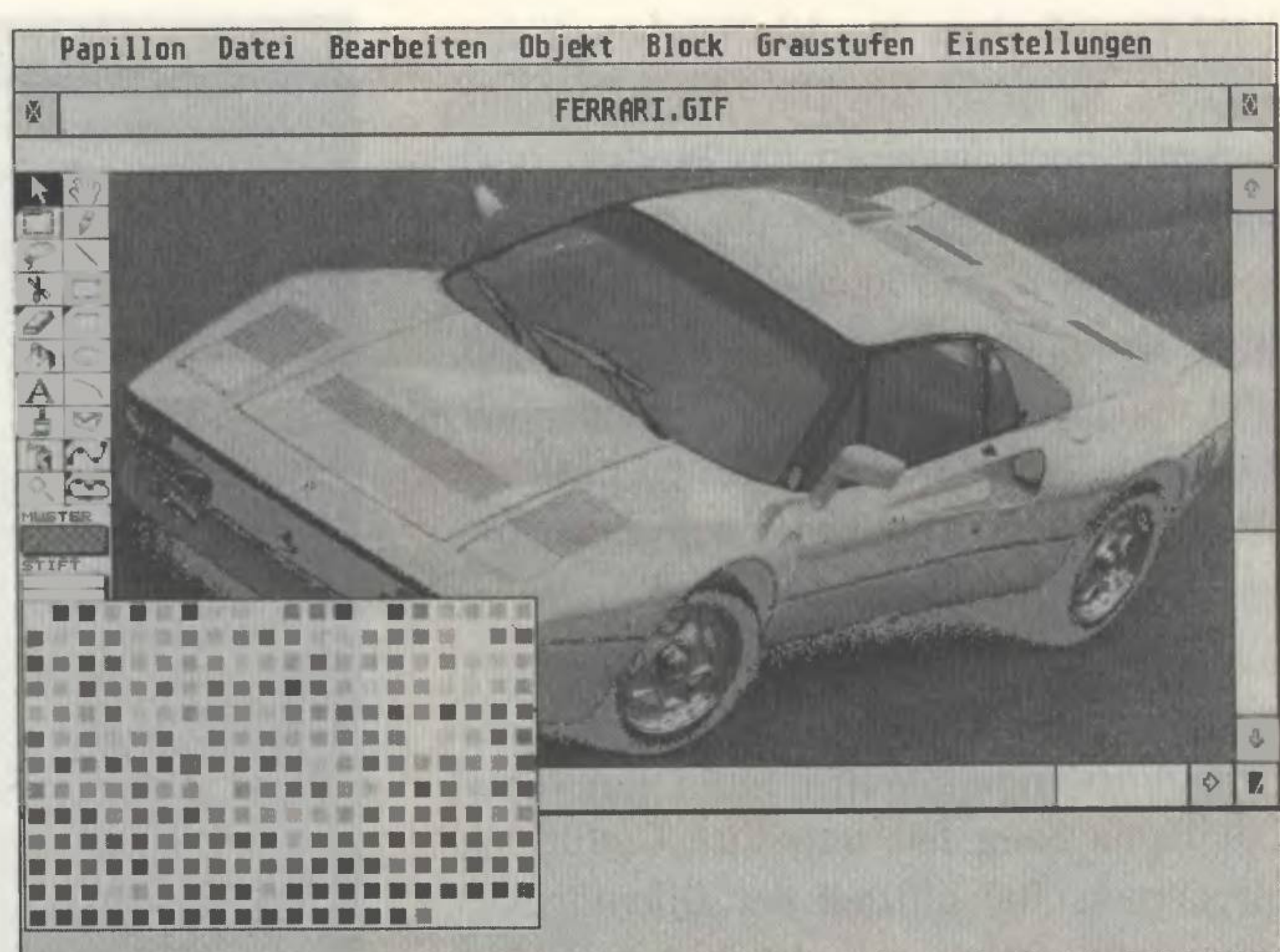


Abb. 8: ASHs Zeichenprogramm Papillon zeichnet sich durch saubere GEM-Programmierung und leistungsfähige Funktionen aus.

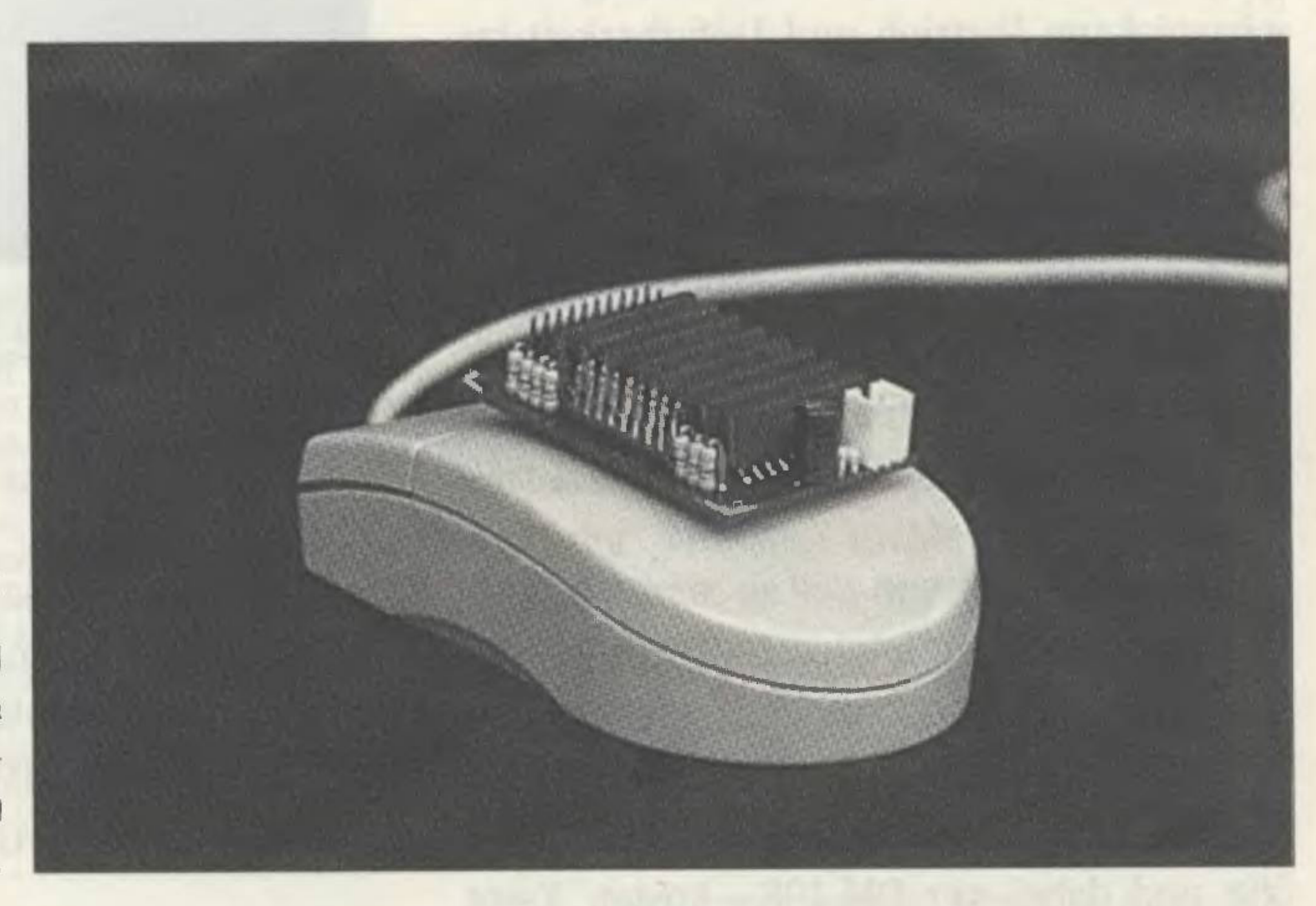


Abb. 9: Die Speichererweiterung Micro-RAM von Meyer & Jacob glänztdurch kompaktes Design und einfachen Einbau.

RAK

Direkt auf dem Atari-Stand zeigte RAK Hard- und Software eine neue Version des TOP-Managers, die den aktuellen Entwicklungsstand demonstriert und bis Ende des Jahres komplett fertig sein wird. Wichtigste Neuigkeit: Der neue TOP-Manager wird eine reinrassige GEM-Applikation mit Menüleiste und Fenstern. Dadurch ist die Lauffähigkeit in beliebigen Farbauflösungen sowie unter MultiTOS gewährleistet. Gezeigt wurde übrigens auch eine spezielle Netzwerkversion des TOP-Managers, die die gleichzeitige Bearbeitung ein und desselben Datenbestandes auf mehreren Rechnern erlaubt und dabei aktuelle Änderungen sofort auf allen Bildschirmen darstellt.

Richter Distributor

Wie bereits im Vorfeld der Messe angekündigt, hat Richter Distributor die Weiterentwicklung und den Vertrieb von GFA-Basic übernommen. Mit einer ersten neuen Version ist frühestens Anfang November zu rechnen. Diese wird vor allem fehlerbereinigt, an den Falcon030 angepaßt und voll in Fenstern lauffähig sein.

Bei Richter war darüber hinaus eine 10 MByte Speichererweiterung für den Mega STE zu sehen, die zu einem interessanten Preis angeboten wird.

rhothron

Zum Falcon030 stellte die Firma rhothron ein VME-Bus-Interface vor, das in Verbindung mit einem Slotgehäuse die Verwendung von bis zu 20 VME-Bus-Karten erlaubt. Auch ein Falcon im 19″-Tisch- oder Rackgehäuse für den professionellen Einsatz und mit sieben VME-Slots wird in Kürze verfügbar sein.

Rossmöller

Schon seit der CeBIT im März wurde der Videostreamer von Rossmöller Handshake angekündigt. Der kleine Zwischenstecker für den Parallelport soll es ermöglichen, bis zu 600 MByte mit Hilfe eines Videore-

korders auf einer handelsüblichen Videokassette zu speichern. Die Idee klingt verlockend, doch leider ist das Produkt noch immer nicht fertig: Auf der uns zu Foto-Zwecken zur Verfügung gestellten Hardware fehlte der (wichtigste) Custom-Chip, und die Software ist noch überhaupt nicht zu haben. Sollte sich hier in den nächsten Wochen etwas tun, werden wir Sie selbstverständlich darüber informieren.

Sang

Die Firma Sang hat nun ihre Grafikkarte MegaVision 300 offiziell der Öffentlichkeit vorgestellt. Damit soll das bisherige Verwirrspiel um Vertrieb und Lieferbarkeit im positiven Sinne beendet sein. Eine überarbeitete Version der Treibersoftware war ebenfalls verfügbar; wir werden uns daher in der nächsten Ausgabe erneut der MegaVision 300 widmen.

SciLab

Der Hit am Stand von SciLab war zweifelsohne das schon im letzten Heft vorgestellte X-Act. Auf großen Anklang dürfte auch X-Act Draw stoßen, das alle leistungsfähigen Vektorgrafikfunktionen aus X-Act umfaßt und dabei nur DM 198,- kostet. X-Act Draw ist voll farbfähig, sauber programmiert und bietet alle Im- und Export-Funktionen von X-Act. Einen ausführlichen Test dieses Programms finden Sie in einer der nächsten Ausgaben des Atari Journals.

shift

An einem Gemeinschaftsstand zusammen mit TKR zeigte shift die bereits in den beiden letzten Ausgaben des Atari Journals vorgestellten neuen Versionen von CyPress, Interface und Poison.

Aber auch mit Arabesque geht es weiter: Das neue Arabesque wird voll unter GEM laufen und True-Color-fähig sein. Völlig neu ist auch eine Rahmen-orientierte Oberfläche, die die gleichzeitige Bearbeitung von Raster- und Vektorgrafiken erlaubt. Das neue Arabesque soll modular aufgebaut sein, so daß beliebige neue Funktionen (z.B. Vektorisierung) als Modul einbindbar sind. Im Bereich der Vektorgrafik kommen neue Funktionen wie Drehen, Scheren sowie ein Editor für Beziér-Polygonzüge hinzu. Sämtliche Werkzeuge können in frei definierbaren Tool-Menüs abgelegt werden. Selbstverständlich unterstützt Arabesque in der neuen Version alle gängigen Raster- und Vektorgrafik-Formate, so unter anderem XIMG, TIF, IFF, GIF, PCX, GEM/3, GEM/4, CVG und EPS.



Abb. 10: In dezentem Design präsentiert WAVE Computer leistungsfähige Festplatten

Think!

Bei Think! war ein speziell auf MultiTOS ausgerichtetes Utility mit Namen MARC 4.0 zu sehen. MARC dient der einfachen Handhabung von Archiven, die mit ZOO, ARC oder LZH komprimiert wurden. Dazu wird eine grafische Oberfläche bereitgestellt, die dem normalen Desktop des ST ähnelt. Für den Benutzer sehen Archive in MARC aus wie ganz gewöhnliche Dateien und Verzeichnisse. Durch einfaches Kopieren können Dateien nun aus dem Archiv extrahiert bzw. diesem hinzugefügt werden. Sobald MultiTOS verfügbar ist, wird MARC für DM 79,- angeboten.

TKR

Bei der Fax-Software TeleOffice gibt es weitere Neuigkeiten zu verzeichnen: Unterstützt werden jetzt Script 3 und Signum III sowie alle Programme, die über GDOS drucken können, so z.B. Timeworks, X-Act und Wordflair. Außerdem bietet TeleOffice 1.31 eine komplette Schnittstelle, über die alle Funktionen von außen benutzbar sind. Erfreulich ist auch die Tatsache, daß die Geschwindigkeit bei der Erstellung eines Faxes mit hohem Grafikanteil um Faktor drei bis vier gesteigert werden konnte.

Gezeigt wurde außerdem MultiTerm Pro in der Version 2.0, die in etwa zwei Monaten verfügbar sein wird, bestens mit MultiTOS zusammenarbeitet und in exzellenter Art und Weise die Farbfähigkeiten des Falcon030 unterstützt.

Schließlich bietet TKR unter dem Namen Crazy Dots F030 eine an den Falcon030 angepaßte Version der Grafikkarte Crazy Dots an. Diese findet in einem externen Gehäuse Platz und wird über ein Adapter-Kabel an den internen Erweiterungsslot des Falcon angeschlossen. Zur Crazy Dots bietet TKR für DM 138,- jetzt auch eine speziell angepaßte Version des NVDI an, die die ohnehin schnelle Treibersoftware der Crazy Dots in puncto Geschwindigkeit nochmals um Faktor zwei bis vier übertrifft.

tms

Während die Entwickler bei tms derzeit mit Hochdruck an der Portierung des modularen 1VISION-Konzepts vom NeXT auf den Atari arbeiten, zeigte der Regensburger EBV-Spezialist auf der Messe zwei neue Versionen des Cranach Studio: Die Classic-Version beschränkt sich auf Graustufenverarbeitung, entspricht aber sonst den leistungsfähigen Farbversionen; mit einem Listenpreis von DM 998,- ist das Programm jedoch um DM 500,- günstiger. Die High-End-Version von Cranach Studio trägt die Bezeichnung preVision und erlaubt die volle Bearbeitung von CMYK-Bildern. Erfreulich ist auch, daß jetzt allen Versionen sämtliche vorhandene Treiber für Drucker und Scanner beiliegen, die bisher separat erworben werden mußten.

Trade iT

Nach Einstellung der Repro-Studio-Serie arbeitet Trade iT derzeit an einem Bildverarbeitungsprogramm, das völlig neue Maßstäbe setzen wird. Chagall, so der Name des neuen Produktes, ist modular aufgebaut und voll farbfähig. Von den Qualitäten der in Chagall realisierten Werkzeuge konnte man sich anhand einiger Beispiele auf der Messe überzeugen. Besonders eindrucksvoll sind die Funktionen zum stufenlosen Drehen von Bildern sowie zum Vergrößern, wobei dank spezieller Filter kaum Qua-

Die Adressen der im Messebericht erwähnten Firmen.

Application Systems Heidelberg, Englerstraße 3, 6900 Heidelberg 1, Tel. (06221) 300002, Fax (06221) 300389; **Artifex Computer GmbH**, Anton-Burger-Weg 147, 6000 Frankfurt 70, Tel. (069) 64688518, Fax (069) 64688618; **Artiplus Manfred Elzner**, Großmattenstr. 12, 7813 Staufen, Tel. (07635) 82413; **Atari Deutschland**, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 209-0; **Atelier Digital**, Schmittenberg 11, 5454 Waldbreitbach, Tel. (02638) 1585, Fax (02638) 5723; **Bela Computer GmbH**, Schwalbacher Straße 20, 6236 Eschborn, Tel. (06196) 481944, Fax (06196) 481930; **Best Electronics**, 2021 The Alameda, Suite 290, San Jose, CA 95126-1127, USA; **Biodata GmbH**, Burg Lichtenfels, 3559 Lichtenfels 1, Tel. (06454) 1521, Fax (06454) 1574; **CCD**, Postfach 175, 6228 Eltville, Tel. (06123) 1638, Fax (06123) 4389; **Cicero Software-Entwicklung**, Ballweilerstraße 7, 6676 Mandelbachtal 4, Tel. (06803) 2834, Fax (06803) 2792; **Compo Software GmbH**, Ritzstraße 13, 5540 Prüm, Tel. (06551) 6266, Fax (06551) 6339; **ComputerWare**, Weißer Straße 76, 5000 Köln 50, Tel. (0221) 392583, Fax (0221) 396186; **Crazy Bits**, Uhlandallee 3, O-1603 Eichwalde, Tel. (030) 6756233; **CSA**, Wilhelminenstraße 29, 4650 Gelsenkirchen, Tel. (0209) 42011, Fax (0209) 497109; **Data Becker GmbH**, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf, Tel. (0211) 310010, Fax (0211) 344056; **Digital Data Deicke**, Nordring 9, 3000 Hannover 1, Tel. (0511) 6370; **Digital Desktop**, Katzbachstraße 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7861096, Fax (030) 7861904; **DMC GmbH**, Nelkenstraße 2, 6229 Walluf, Tel. (06123) 71250, Fax (06123) 73881; **Dongleware Verlag**, Im Spitzerfeld 30, 6903 Neckargemünd, Tel. (06223) 8740, Fax (06223) 8740; **Edicta GmbH**, Löwenstraße 68, 7000 Stuttgart 70, Tel. (0711) 763381, Fax (0711) 7653824; **Eickmann Computer**, In der Römerstadt 249, 6000 Frankfurt 90, Tel. (069) 763409, Fax (069) 7681971; **Galactic**, Julienstraße 7, 4300 Essen, Tel. (0201) 792081, Fax (0201) 780304; **GE-Soft**, Habsburgerstr. 13, 5216 Niederkassel-Rheidt, Tel. (02208) 73148, Fax (02208) 73119; **GengTec**, Teichstraße 20, 4020 Mettmann, Tel. (02104) 22712, Fax (02104) 22936; **H3 Systems**, Häusserstraße 44, 6900 Heidelberg, Tel. (06221) 164031, Fax (06221) 184541; **Heim Verlag**, Heidelberger Landstraße 194, 6100 Darmstadt 13, Tel. (06151) 56057, Fax (06151) 56059; **Heyer & Neu mann**, Promenadenstraße 50, 5100 Aachen, Tel. (0241) 35247, Fax (0241) 35246; **ICD Europe**, Am Goldberg 9, 6056 Heusenstamm, Tel. (06104) 6403, Fax (06104) 67581; **Inshape GmbH**, Stuhrsallee 17, 2390 Flensburg, Tel. (0461) 582067, Fax (0461) 7993; **Integralis**, Äußere Kanalstraße 10-12, 5000 Köln 30, Tel. (0221) 548092, Fax (0221) 548053; **Interest Verlag**, Römerstraße 16, 8901 Kissing, Tel. (08233) 2110, Fax (08233) 211299; **konTRAST**, Zwickauerstraße 4, 5400 Koblenz, Tel. (0261) 52864; **LogiLex**, Eifelstr. 32, 5300 Bonn 1, Tel. (0228) 658346, Fax (0228) 655548; **Lots'a'Bits**, Gustav-Mahler-Straße 42-44, 4010 Hilden, Tel. (02103) 31880, Fax (02103) 32870; **Makro C.D.E,** Schillerring 19, 8751 Großwallstadt, Tel. (06022) 25233, Fax (06022) 21847; **Matrix**, Talstraße 16, 7155 Oppenweiler, Tel. (07191) 4088, Fax (07191) 4089; **MAXON** Computer GmbH, Schwalbacher Straße 52, 6236 Eschborn, Tel. (06196) 481811, Fax (06196) 41885; **MegaTeam Computer Vertriebs OHG**, Rathausstraße 1-3, 5650 Solingen, Tel. (0212) 45888, Fax (0212) 47399; **Meyer & Jacob**, Münsterstraße 141, 4600 Dortmund 1, Tel. (02381) 833205, Fax (02381) 833963; **Omikron Software**, Sponheimerstr. 12E, 7530 Pforzheim, Tel. (07231) 356033, Fax (07231) 357332; **OverScan GbR**, Säntisstraße 166, 1000 Berlin 48, Tel. (030) 7219466, Fax (030) 7215692; **PAM Software Mainz**, Carl Zuckmayer Str. 27, 6500 Mainz 33, Tel. (06131) 476312, Fax (06131) 476402; **PLI**, 47421 Bayside Parkway, Fremont, California 94538, USA, Tel. 001-510-657-2211, Fax 001-510- 683-9713; **Purix Software**, Karlstraße 45, 3300 Braunschweig, Tel. (0531) 346394, Fax (0531) 330791; **RA Computer**, Leopoldstraße 96, 8000 München 40, Tel. (089) 396007, Fax (089) 395009; **RAK Software**, Große Horststr. 12, 6701 Altrip, Tel. (06236) 2776, Fax (06236) 3405; **Richter Distributor**, Hagener Straße 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706, Fax (02332) 2703; **Rhothron GmbH**, Entenmühlstraße 57, 6650 Homburg/Saar, Tel. (06841) 64067, Fax (06841) 2467; **Rossmöller Handshake**, Tombergstraße 12a, 5309 Meckenheim, Tel. (02225) 2061, Fax (02225) 10193; **Sang Computersysteme GmbH**, Kruppstraße 82, 4300 Essen 1, Tel. (0201) 82020-0; **SciLab GmbH**, Isestraße 57, 2000 Hamburg 13, Tel. (040) 4603702, Fax (040) 479344; **shift**, Kompagniestraße 13, 2390 Flensburg, Tel. (0461) 22828, Fax (0461) 17050; **Think! Verlag**, Scharnhorststr. 40, 8500 Nürnberg 20, Tel. (0911) 5980016, Fax (0911) 599232; **TKR**, Stadtparkweg 2, 2300 Kiel 1, Tel. (0431) 337881, Fax (0431) 35984; **TmS GmbH**, Dr.-Gessler-Str. 10, 8400 Regensburg, Tel. (0941) 95163, Fax (0941) 991236; **Trade iT**, Arheilger Weg 6, 6101 Roßdorf, Tel. (06154) 9037, Fax (06154) 82894; **TUM**, Hauptstraße 67, 2905 Edewecht, Tel. (04405) 6809, Fax (04405) 228; **veba-applications**, Kolbstraße 10a, 8034 Germering, Tel. (089) 847093, Fax (089) 8415167; **VICTOR GmbH**, Halbmond 8, 2058 Lauenburg, Tel. (04153) 52323, Fax (04153) 51048; **WAVE**, Südanlage 20, 6300 Gießen, Tel. (0641) 72357, Fax (0641) 72371; **Working Title GbR**, Lilienweg 12, 5300 Bonn 1, Tel. (0228) 647020

litätsverluste auftreten. Chagall arbeitet auf allen Grafikkarten und in allen Bildschirmauflösungen sowie auf dem Falcon.

Gezeigt wurden außerdem das Formularprogramm Informa (siehe Test ab Seite 72 in dieser Ausgabe) sowie der FotoMan von Logi, eine digitale Kamera mit 256 Graustufen, die problemlos an jedes ST-Modell angeschlossen werden kann.

T.U.M.

Ein Schwerpunkt bei der Firma TUM waren die Produkte zur Unterstützung von Schwerstbehinderten. Die Jomobox, ein Kästchen in der Größe einer Zigarettenschachtel, erlaubt die Steuerung eines Atari-Computers über einen Joystick oder ein vergleichbares Eingabegerät. Dadurch wird jeder Behinderte, der beispielsweise einen elektrischen Rollstuhl bedienen kann, in die Lage versetzt, Standardprogramme zu benutzen.

Dazu gehört die Möglichkeit, mittels des Programms Sentence und einer Sprachausgabe-Erweiterung einfache Sätze durch wenige Maus- oder Joystick-Bewegungen zusammenzusetzen. Denkbar ist auch, daß Behinderte elektronische Briefe verschikken können, die vom Sender mit Hilfe der Jomobox erstellt und vom Computer des Empfängers vorgelesen werden. Mit Switch können schließlich auch beliebige elektrische Geräte wie Türöffner oder Alarmglokken betätigt werden.

veba applications

Veba Applications hat einen SCSI2-Treiber entwickelt, der als XBIOS-Erweiterung Funktionen zur Ansteuerung der SCSI-Schnittstelle zur Verfügung stellt. Dabei wird der Multi-Initiator-Betrieb voll unterstützt. Dies bedeutet, daß an einer SCSI-Schnittstelle nicht nur mehrere Festplatten, Streamer, Belichter oder dergleichen, sondern auch mehrere Computer angeschlossen werden können. So ist es möglich, einen Streamer von zwei Computern aus zu benutzen. Da der Benutzer hier selbst darauf achten muß, daß keine Kollisionen durch gleichzeitigen Zugriff von zwei Initiatoren auf ein Gerät auftreten, ist dies nicht als Netzwerk-Ersatz gedacht. Auf der Messe war ein TT zu sehen, der sich zwei Wechselplatten und einen Streamer mit einem DOS-Rechner teilte.

Auch passende Streamer gehören zum Produktspektrum, wobei Kapazitäten von 250 MByte bis 8 GByte in Preislagen zwischen rund DM 1500,- und 5600,- realisierbar sind. Als Laufwerke werden in erster Linie Tandberg-Streamer verwendet, die beispielsweise das Sichern einer 72 MB Partition in unter acht Minuten erlauben.

Victor

In Düsseldorf vertreten war auch die Firma Victor. Zu sehen war die aktuelle Version von 1st Base, die unmittelbar nach der Messe an alle registrierten Anwender verschickt wird. In Arbeit ist derzeit eine spezielle Version für Netzwerke, die auch mit langsamen Netzen auf MIDI- oder LAN-Port-Basis sehr gute Ergebnisse liefern soll, weil der Transfer nicht auf Datei-Ebene abläuft, sondern nur die wirklich benötigten Informationen übermittelt.

WAVE

WAVE Computersysteme bietet ein umfassendes Angebot von Zubehörteilen für den Atari an. Dazu zählt unter anderem die Festplatten-Serie TurboDrive, die sich durch geringe Abmessungen und ein gefälliges Design auszeichnet. Durch die SCSI-Schnittstelle lassen sie sich am Falcon, TT, Macintosh und an PCs betreiben. Durch 'The Link' ist auch ein Betrieb an Atari-Rechnern mit ACSI-Schnittstelle möglich.

Zur Produktpalette zählen auch einige Monitore, die universeller als die Atari-Monitore einsetzbar sind. So beispielsweise der ST 147 GS, der als strahlungsarmer 14"-Graustufenmonitor für alle ST- und STE-Computer einsetzbar ist, für DM 348,-.

Working Title

Bei Working Title war die neue Version 3 des Calligrapher zu sehen. Diese Version kommt ohne GDOS aus und läuft mit NVDI und MultiGEM einwandfrei zusammen. Ein Update wird registrierten Anwendern in Kürze zur Verfügung stehen; weitere Informationen zur Version 3 werden wir voraussichtlich bereits im nächsten Atari Journal veröffentlichen. rr/cs

Script 3

Die im Messe-Vorbericht bereits angekündigte Version 3 der Textverarbeitung Script wurde von Purix Software auf dem Stand von H3 Systems gezeigt. Zur Zeit fehlen zwar noch einige wichtige Funktionen, dennoch möchten wir Ihnen schon einen ersten Eindruck von dem Programm vermitteln.

von Christian Strasheim

Nachdem Script 2 lange Zeit keine Aktualisierung erfuhr, hat sich Autor Volker Christen entschlossen, die neue Version 3 in Eigenregie über die neu gegründete Firma Purix Software zu vertreiben. Wichtigstes Merkmal von Script 3 ist die Tatsache, daß die neue Version immer noch genauso einfach bedienbar und betriebssicher wie ihr Vorgänger ist. Die Benutzeroberfläche wurden den aktuellen Erkenntnissen der Benutzerfreundlichkeit angepaßt: Die meisten Dialoge liegen bereits in Fenstern und sind damit nicht-modal.

Die Liste der neuen Funktionen ist lang: Zunächst einmal ist da die Unterstützung von Signum!3-Fonts zu nennen, wodurch auch größere Fonts mit sauberem Kerning dargestellt werden können. Praktisch ist die Tatsache, daß Script 3 die aktuelle Arbeitsumgebung mit geöffneten Texten und Fensterpositionen speichert und beim nächsten Start lädt.

Absatzgestaltung

Zur Gestaltung eines Absatzes verfügt Script 3 über neue Optionen, die über ein spezielles Icon in der Linealleiste angewählt werden können. Hier sind besonders die in weiten Grenzen konfigurierbaren Funktionen zur Einrahmung eines Absatzes sowie zur separaten Bestimmung von Zeilenabständen vor bzw. nach dem Absatz zu nennen. Als neue Tabulator-Typen stehen ein vertikaler Linientabulator sowie ein Auffülltabulator zur Verfügung.

Zur automatischen Generierung einer Tabelle gibt es eine spezielle Tabellenfunktion, die das Grundraster einer Tabelle erstellt. Dazu gibt man im wesentlichen nur die Größe der Tabelle sowie die Zeilenabstände und Spaltenbreiten an. Eine Tabelle läßt sich später einfach selektieren und nach Aufruf der Tabellenfunktion auch modifizieren. Die Tabelle 'wächst' übrigens automatisch mit, wenn man am Ende Zeilen anfügt; analog schrumpft sie, wenn man Zeilen herauslöscht.

Ausgabe

Beim Ausdruck ermöglicht Script 3 das Verkleinern, Vergrößern sowie das Drehen der Seite. Außerdem können gezielt zwei DIN-A5-Seiten nebeneinander auf eine A4-Seite gedruckt werden, was die Erstellung von direkt falt- und heftbaren Broschüren erleichtert. Schließlich wurden auch Treiber für QFax und TeleOffice direkt integriert.

Einige der neuen Features waren in der auf der Messe gezeigten Version noch nicht vollständig implementiert bzw. aktiviert, so daß wir sie hier nur kurz auflisten können: Da wäre die Textbausteinverwaltung, die beliebige Elemente aufnehmen kann. Oder die Online-Rechtschreibprüfung, die den Text anhand eines 250.000 Wörter umfassenden Wörterbuchs den Text korrigiert und trennt. Eigene Lexika können erstellt und parallel benutzt werden. Auch die geplante Indexfunktion ist leider noch nicht vorhanden. Das gleiche gilt für die Rechenfelder, die bei der Erstellung von Rechnungen etc. behilflich sein sollen.

Die neue Version 3 von Script wird nach Angaben des Herstellers Anfang Dezember erhältlich sein. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie im Atari Journal, sobald eine endgültige Version verfügbar ist. cs

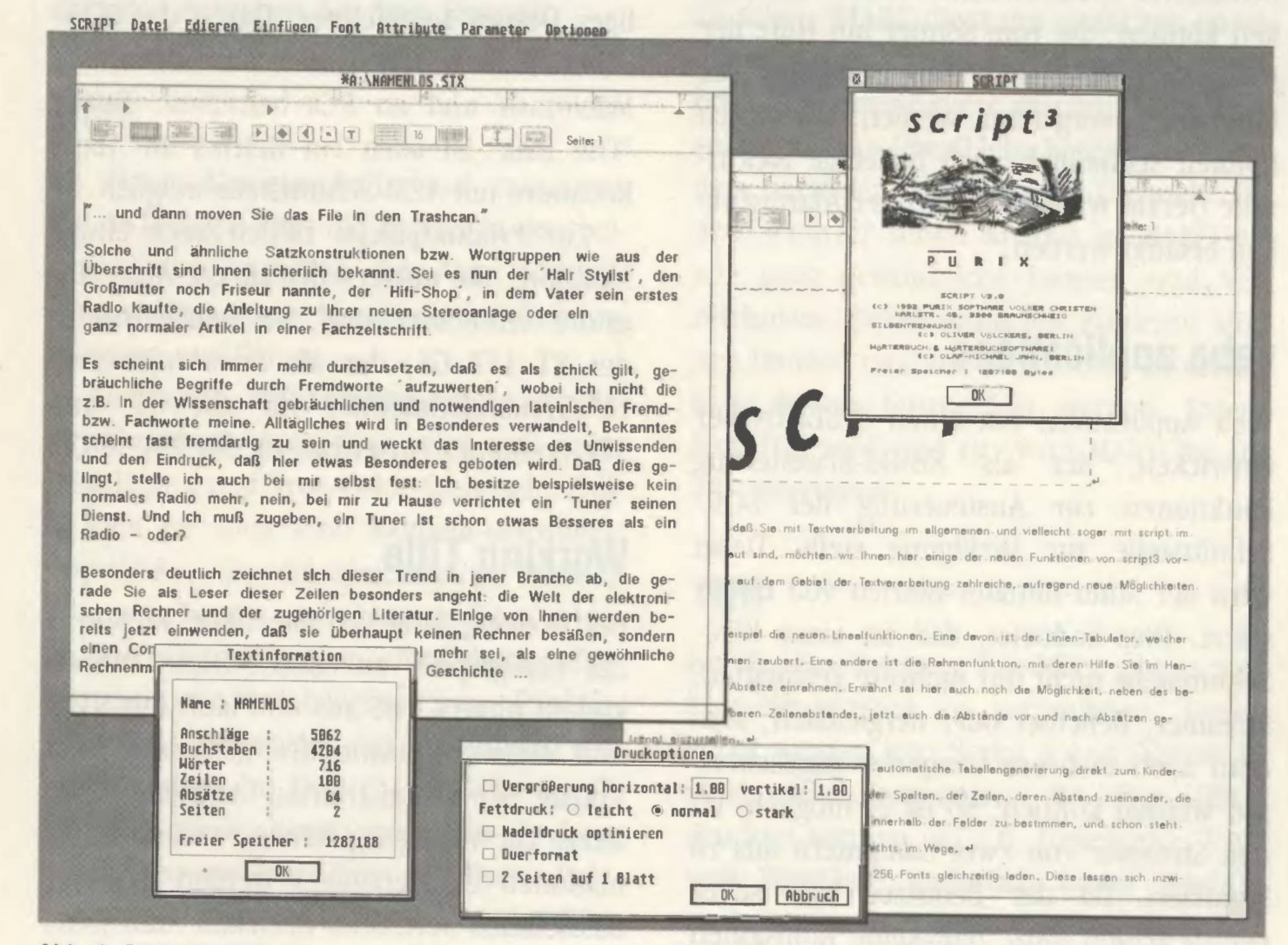


Abb. 1: Script 3 stellt die meisten Dialoge jetzt schon in nicht-modalen Fenstern dar.

Script 3

Datenblatt

- Vertrieb: Purix Software, Volker Christen, Karlstraße 45, 3300 Braunschweig, Tel. (0531) 346394, Fax (0531) 330791
- Preis: DM 299,-

Twist

Eine neue Datenbank für den Atari? Eigentlich sollte man meinen, daß es in diesem Bereich mittlerweile keine Marktlücken mehr gibt. Mit Twist zeigt Maxon jedoch, daß Datenbanken leistungsfähig, aber dennoch flexibel und sehr leicht bedienbar sein können.

von Christian Strasheim

Twist verfügt über eine saubere GEM-Oberfläche mit eigenem Desktop. Das ganze Programm ist mit der Maus oder aber auch komplett mit der Tastatur bedienbar, wobei selbst das Scrollen in Listen sowie das Auswählen einzelner oder mehrerer Einträge sinnvoll über die Tastatur zu machen ist.

Das Anlegen einer neuen Datenbank geschieht durch Eingabe der Feldnamen sowie der Typen, wobei man die Struktur später jederzeit schnell und einfach ändern kann. Selbst berechnete Felder lassen sich einfügen; die benötigten Felder und Funktionen werden einfach mit der Maus ausgewählt und zusammengesetzt. Twist erstellt daraufhin automatisch eine Maske, die der Benutzer dann durch Muster, Linien, Grafiken und verschiedene GDOS-Fonts (die auch in Eingabefeldern benutzt werden dürfen) noch ausgestalten kann. Radiobuttons und PopUp-Menüs können – ähnlich wie in Phoenix – benutzt werden, um ein Feld später per Mausklick mit Daten zu füllen.

Unmittelbar nach der Erstellung der Struktur kann man nun mit der Eingabe bzw. dem Import der Daten beginnen. Gerade beim Import (wie auch beim Export) von Daten ist Twist sehr flexibel: Der Benutzer kann auswählen, welche Felder importiert werden sollen und in welcher Reihenfolge diese erwartet werden. Felder, die zwar in der Import-Datei vorhanden sind, aber ignoriert werden sollen, werden als Füllfelder markiert. Nach der Auswahl der zu importierenden Datei erkennt Twist auf Wunsch automatisch deren Struktur und stellt die Importparameter korrekt ein. Sollte diese Automatik einmal versagen, kann man sich die Daten in einem Fenster auch anschauen und die Parameter entsprechend einstellen. Ein einmal erstelltes Import-Verfahren kann man für die Zukunft speichern und später unter einem Klartext-Namen wieder abrufen.

Abb. 1: Eine wesentliche Stärke von Twist ist die einfache Bedienbarkeit.

Wieselflink

Bei der Arbeit erweist sich Twist immer wieder als sehr schnell. Zwar kann es sich nicht mit 1st Address oder 1st Base messen, jedoch halten diese Programme sämtliche Daten im Hauptspeicher, so daß ein Vergleich unfair wäre. Dennoch ist die Arbeitsgeschwindigkeit auch bei großen Datenmengen (über 5000 Datensätze) immer noch sehr gut. Twist bedient sich dazu eines intelligenten Caches, der sukzessive mit Daten gefüllt wird, sofern entsprechend viel Hauptspeicher frei ist. Durch zusätzliches Anlegen von Indexdateien kann man Suchoperationen noch weiter beschleunigen; Index-Dateien lassen sich übrigens jederzeit ohne Verlassen des Programms oder zeitaufwendige Reorganisationen generieren.

Das Suchen erfolgt in Twist über Queries, wie man sie bereits von anderen Programmen kennt. Das Programm nutzt dabei automatisch einen Index, sofern ein solcher für das betreffende Feld besteht; doch auch ohne Index geht die Suche ausgesprochen schnell über die Bühne. Geplant ist übrigens noch eine Volltextsuche, die ein feldübergreifendes Suchen ermöglicht.

Reports

Zur Ausgabe ausgewählter Daten lassen sich in Twist sehr flexible Reports generieren. Ohne diesen leistungsfähigen Programmteil hier vollständig beschreiben zu können, sei die Erstellung eines Reports kurz skizziert: Auf einem zunächst leeren Formular, das in seiner Größe durch einfaches Aufziehen mit der Maus geändert werden kann, legt man – wiederum mit Hilfe der Maus – die Felder der Datenbank an beliebigen Positionen ab. Das Verschieben

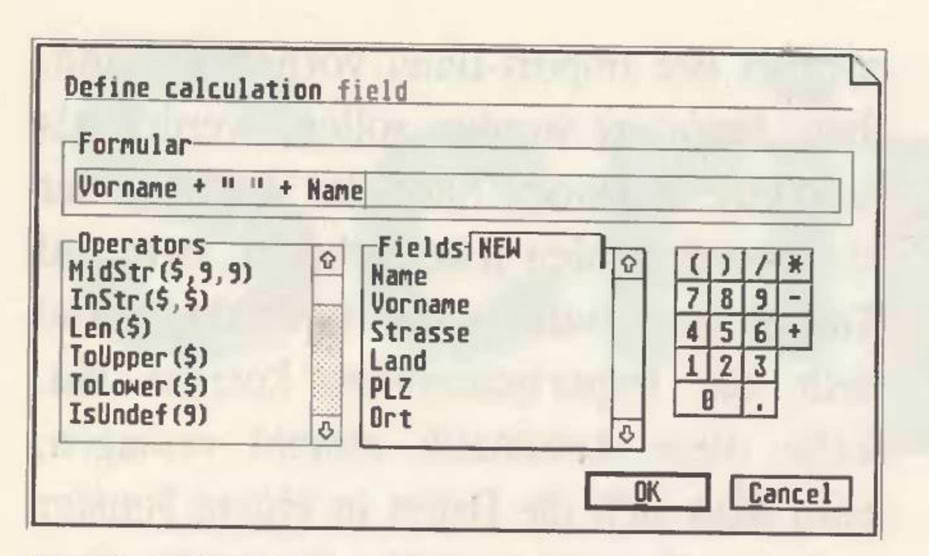


Abb. 2: Twist erlaubt die Zusammenstellung von berechneten Feldern per Maus.

oder Skalieren eines vorhandenen Feldes, das Verzweigen in eine andere Datenbank anhand eines eindeutigen Schlüssels oder das Hinzufügen eines berechneten Feldes, das in der Datenbank selbst nicht enthalten ist, stellt in Twist kein Problem dar. Ein fertig erstellter Report – der übrigens in ein Fenster, eine Datei, auf den Drucker oder ins Clipboard ausgegeben werden kann – kann unter einem Klartext-Namen gespeichert und jederzeit wieder aufgerufen werden.

In der vorliegenden Version noch nicht aktiviert, aber fest eingeplant ist ein Editor, der direkt aus Twist heraus die Erstellung von Serienbriefen ermöglichen wird.

Fazit

Die Leistung von Twist – das übrigens auch als Accessory läuft – reicht für die meisten Anwendungen aus, wo Phoenix die sprichwörtliche Kanone zur Spatzenjagd wäre. Auf der anderen Seite stellt der verfügbare Hauptspeicher kein Limit dar, weil alle Daten auf der Platte gehalten werden. Obwohl Twist auf der in der Messe gezeigten und hier beschriebenen Version noch nicht komplett funktionsfähig war, kann jetzt schon festgehalten werden, daß diese Datenbank mit Sicherheit viele Anhänger finden wird. Ein ausführlicher Testbericht folgt unmittelbar, sobald das Produkt in deutscher Version verfügbar ist. cs

Twist

Datenblatt

- Vertrieb: MAXON Computer GmbH, Schwalbacher Straße 52, 6236 Eschborn, Tel. (06196) 481811, Fax (06196) 41885
- Preis: DM 298,-

Der Portfolio auf der Atari-Messe

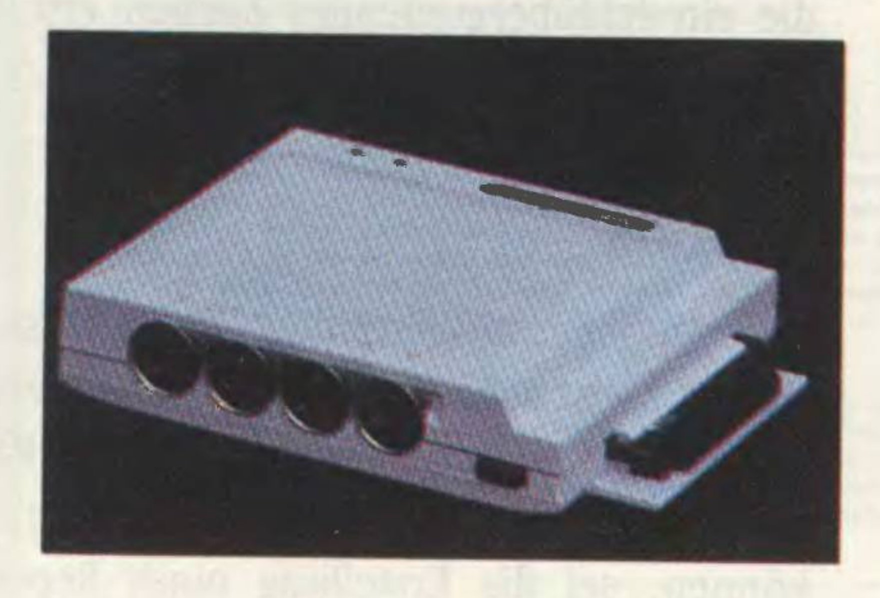
Erstaunlich viele neue Produkte zum Portfolio waren in Düsseldorf zu sehen. Hier eine kurze Auswahl:

ABAK

Die Prager Firma Abak mit Niederlassung in Dortmund stellte auf ihrem Stand mit dem PortWalk ein Kassetten-Interface für den Portfolio vor. Dadurch wird es möglich, Programme und Daten auf einem beliebigen Kassettengerät, Diktiergerät oder Walkman mit Aufnahmefunktion zu archivieren. Durch den niedrigen Kassettenpreis ist diese Lösung um Faktoren preiswerter als herkömmliche RAM-Karten. Übertragungsgeschwindigkeiten von 600 bis 2400 Baud können je nach Aufnahmequalität verwendet werden.

DVPI

Eine besondere Attraktion für Musiker mit Portfolio dürfte das MidiPortFolio 128 von DVPI sein. Hierbei handelt es sich um ein Midi-Interface für den Portfolio mit jeweils zwei Eingangs- und zwei Ausgangsbuchsen. Die



mitgelieferte Software dient zur Übertragung von MIDI-Dateien; auch ein Sequenzer ist vorhanden. Als Nebeneffekt kann eine Datenübertragung zum Atari ST über den MIDI-Port erfolgen. Ferner verfügt das DVPI auch über einen statischen Speicher von 128 KByte, der als Laufwerk B: angesprochen wird. Der Anschluß erfolgt direkt am Erweiterungsport; dieser Port ist auf der gegenüberliegenden Seite für andere Erweiterungen durchgeschleift.

Eickmann

Mit dem Enterviewer II steht ein mobiles Marktforschungs-System zur Durchführung von Befragungen zur Verfügung. Der Portfolio dient dabei der direkten Datenerfassung während der Umfrage. Die erhobenen Daten können noch vor Ort statistisch ausgewertet und



später auf den Atari übertragen werden. Ebenfalls verfügbar ist ein Baufinanzierungsprogramm, das alle gesetzlichen Vorschriften und Baufinanzierungs-spezifischen Punkte berücksichtigt. Dabei werden auch die steuerlichen Auswirkungen für die nächsten fünf Jahre berechnet. Baufinanz 2000 wurde ursprünglich für PC-Computer entwickelt und nach Einführung des Portfolio speziell auf diesen angepaßt.

Und schließlich zeigte Eickmann neben schon bekannter Software für den Portfolio ein Modul, das neben einer Floppy-Schnittstelle auch eine serielle und eine parallele Schnittstelle beinhaltet.

Kaufmann

Vom Portfolio-Gerät über Speicherkarten zwischen 32 KByte und 512 KByte und Schnittstellen bis zu vielfältigen Applikationen aus den verschiedensten Anwendungsbereichen reicht das Produktspektrum der Firma Kaufmann. Das Trans-Drive ermöglicht es, über den Parallel-Port des Portfolio auf das Diskettenlaufwerk eines PC-Computers als Laufwerk D: zuzugreifen. Der Anschluß erfolgt dabei am Systembus oder Steckkarten-Slot des Portfolios. Ein weiteres interessantes Produkt erlaubt es, Fax-Nachrichten mit dem Portfolio zu versenden.

RTT-Software

Mit dem elektronischen Bautagebuch EBT, dem Aufmassbuch EAB, dem Instandhaltungstagebuch EIT und der Leistungsverzeichniskontrolle ELK bietet RTT eine komplette Programmpalette für den Bausektor an. Durch EFR, den elektronischen Formelrechner, wird die Produktpalette um ein Programm erweitert, das für jedermann nützlich ist.

Wehsner

Eine besonders interessante Erweiterung für den Portfolio ist das externe Floppylaufwerk HandyDisc. An der seriellen Schnittstelle angeschlossen, ermöglicht es die Benutzung ST- und DOS-formatierter Disketten. Obwohl der Anschaffungspreis von DM 690,- recht hoch erscheint, steht so doch ein im Unterhalt preiswertes und sicheres Speichermedium zur Verfügung. Durch die serielle Schnittstelle kann die Handydisc auch an Computer ohne Floppy, also insbesondere den ST-Book, angeschlossen werden. Entsprechende Treiberprogramme sind in Kürze verfügbar.

Zum weiteren Lieferprogramm gehören die Software-Pakete TimeManager zur Terminverwaltung, die Einnahme-/Ausgaberechnung Gewinn!, das Fahrtenbuch FolioDrive, eine Lernkartei, ein Barcode-Interface sowie die Hilfsprogramme FolioLinkST zur Datenübertragung zwischen ST und Portfolio und FolioCRT zur Entwicklung eigener Programme für den Portfolio unter Turbo Pascal auf DOS-Computern. rr

JetSet

Seit kurzem lieferbar ist der bereits in der letzten Ausgabe angekündigte Laser-Treiber JetSet von Eickmann Computer. Dieser zeichnet sich durch geringen Speicherbedarf sowie eine einfache und zeitgemäße Bedienung aus.

von Christian Strasheim

JetSet besteht aus einem AUTO-Ordner-Programm sowie einem CPX-Modul zur Konfiguration. Die Installation beschränkt sich daher auf das Kopieren dieser beiden Dateien an die entsprechende Stelle auf der Bootpartition. Die mitgelieferten Fonts liegen in einem Ordner in komprimierter Form vor und können an beliebiger Stelle auf der Platte abgelegt werden.

Wie die bisherigen Laser-Treiber auch, emuliert JetSet einen an der Centronics angeschlossenen Drucker, der sich in diesem Fall wie ein Epson LQ bzw. FX verhält. Alle Programme, die über einen Treiber für dieses Epson-Modell verfügen, können ohne Anpassung mit JetSet drucken. Für WordPlus wird ein spezieller Treiber mitgeliefert, der optimal an JetSet angepaßt ist.

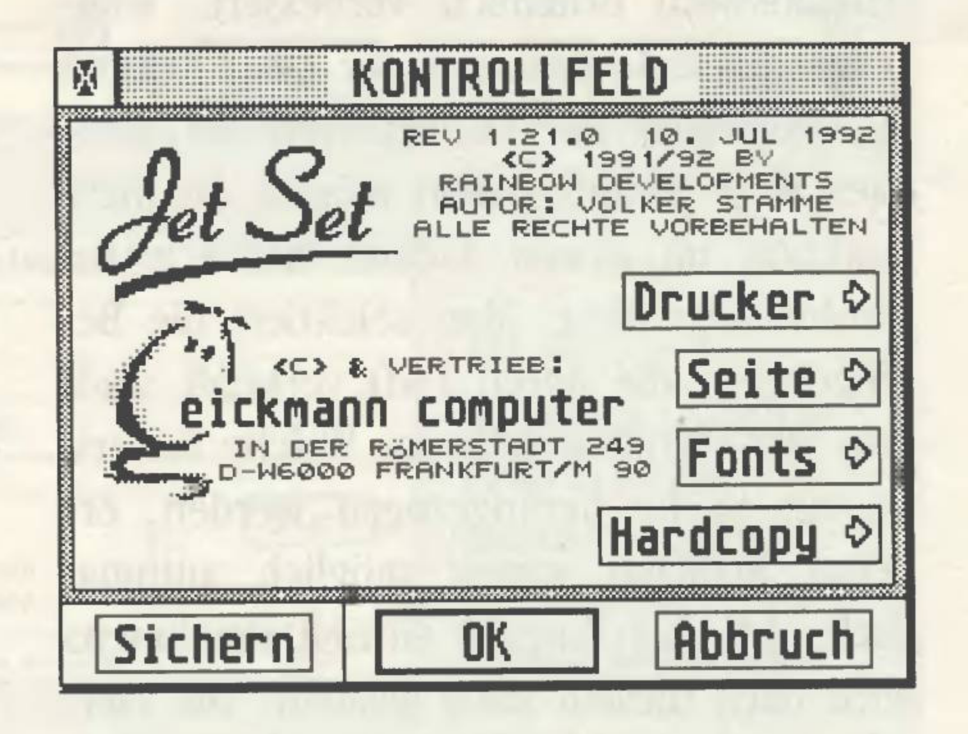
Steuerung per CPX

Die Steuerung erfolgt über ein CPX-Modul, das von einer Hauptseite in vier Untermenüs verzweigt. Eigentlich ist das Verfahren auch gelungen, doch ist der Wechsel zwischen den vier Untermenüs zu umständlich. Wie es einfacher geht, zeigt das CPX-Modul zu OverScans SM-124-Emulator.

Das erste Untermenü dient der grundsätzlichen Einstellung von JetSet. Hier kann man JetSet an- bzw. ausschalten, zwischen Epson- und Atari-Font umschalten, den landesspezifischen Zeichensatz der Epson-Emulation auswählen sowie die Papierzufuhr festlegen. Außerdem läßt sich hier der sogenannte Panel-Mode aktivieren, der dafür sorgt, daß die Einstellung von Fonts und Zeichenbreiten nicht von dem druckenden Programm verändert werden kann.

Im Untermenü 'Seite' zeigt JetSet an, wie voll die im Druck befindliche Seite bereits ist. An dieser Stelle können Sie die Seite manuell auswerfen, was besonders beim Ausdruck kurzer Texte nützlich ist, denen ein Seitenvorschub fehlt. Außerdem können Sie hier einstellen, wieviele Kopien JetSet von einer Seite selbständig anfertigt.

Einen Font bzw. eine Schriftbreite können Sie im Untermenü 'Font' auswählen.



Hier ist auch der Pfad anwählbar, in dem die Fontdateien liegen. Leider ist die Bedienung auch nach Lektüre der Anleitung nicht ganz einsichtig: Die Einstellung der Fontbreiten ist scheinbar ohne Effekt.

Last but not least ermöglicht das Untermenü 'Hardcopy' die Konfiguration der Hardcopy-Funktion. Hier kann man auswählen, ob die Hardcopy oben links bündig oder zentriert plaziert werden soll und welche Farbplane beim Ausdruck eines Farbbildschirms benutzt werden soll. Darüber hinaus läßt sich die Vergrößerung (Faktor 1 bis 5) sowie das Format (hoch oder quer) auswählen. Der hier außerdem zu findende Button 'Ausgabe auf' ist in der vorliegenden Version nicht anwählbar; in der erweiterten Version von JetSet kann man mit dieser Option die Hardcopy in eine Datei umlenken. Hardcopies können übrigens in praktisch jeder Auflösung angefertigt werden.

Im Lieferumfang enthalten sind insgesamt acht Fonts, unter anderem zwei Größen von Dutch, Swiss sowie Pica und Elite. JetSet kostet in der vorgestellten Version nur DM 20,-. Eine Anleitung befindet sich auf Diskette; leider ist diese Anleitung jedoch mit Steuerzeichen versehen, die zum Ausdruck mit JetSet benötigt werden, aber bei der Darstellung auf dem Bildschirm eher hinderlich sind. Ein reines ASCII-Format wäre hier – zumindest, bis JetSet installiert ist – deutlich hilfreicher gewesen.

Nichtsdestotrotz ist JetSet seit langem der erste Lichtblick für die genervten Besitzer eines Atari-Laserdruckers. Während die bekannten Treiber den Benutzer mit immensem Speicherverbrauch, teilweise heftigen Inkompatibilitäten sowie einer anachronistischen Typenraddrucker-Emulation belästigen, funktioniert JetSet einfach nur – und das sogar mit weniger als ein MByte Hauptspeicher. Kleinere Probleme wie die Tatsache, daß bei der Hardcopy-Funktion unter Umständen vertikale Streifen erscheinen, sind mit Sicherheit in Kürze behoben.

Neben der hier vorgestellten Grundversion gibt es zwei weitere Versionen von JetSet: die erweiterte (DM 79,-) und die Professional-Version. Zu beiden Versionen gehören zusätzliche Zeichensätze sowie eine Option, Hardcopies im TIFF- oder IMG-Format zu speichern. Die Professional-Version, die mindestens 2 MByte Speicher erfordert, erlaubt auch größere Fonts sowie die Verwendung von GDOS-Fonts. Zusätzlich soll die Professional-Version die Möglichkeit bieten, Texte auf handelsübliche Fax-Modems auszugeben. Ein Upgrade von einer zur nächsten Version ist zum Differenzbetrag möglich. cs

JetSet

Datenblatt

- Hersteller: Eickmann Computer, In der Römerstadt 249, 6000 Frankfurt 90, Tel. (069) 763409 (erweiterte Version)
- Vertrieb: Atari Computer GmbH, Frankfurter Str. 89-91, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 209-0 (Grundversion)
- Preis: DM 20,- (Grundversion)
  DM 79,- (erweiterte Version)

Bewertung

+ günstiger Preis
+ auch mit 1 MByte nutzbar
– noch kleinere Fehler

Kobold 2

Erstmals auf der Atari-Messe gezeigt wurde die neue Version 2 des Schnellkopierers KOBOLD, die in etwa einem Monat verfügbar sein wird. Wir haben für Sie einen ersten Blick auf die in Düsseldorf gezeigte Vorab-Version geworfen.

von Christian Strasheim

Die offensichtlichste Änderungen betreffen die Benutzeroberfläche: Die meisten Funktionen liegen jetzt in sauber strukturierten Menüs, während nur noch elementare Funktionen über Buttons realisiert sind. Dadurch hat sich trotz des größeren Funktionsumfangs die Übersichtlichkeit noch verbessert.

Besonders praktisch ist die Tatsache, daß bestimmte Informationen nun nicht mehr in Dialogboxen, sondern in Fenstern und damit unmodal angezeigt werden. Dies betrifft vor allem die Systeminformationen, die in einem Fenster im Hintergrund dauerhaft sichtbar sind und auch automatisch aktualisiert werden. Dadurch ist es möglich, Dateien zu selektieren und laufend über die Anzahl der Dateien und Ordner etc. informiert zu bleiben. Ähnliches gilt für den überarbeiteten Dialog zur Dateiauswahl: Auch dieser kann dauerhaft geöffnet bleiben. Übrigens verwendet KOBOLD automatisch eine 'herkömmliche' Dialogbox, falls die Fenster einmal ausgehen.

Dateiauswahl

Wie oben bereits angedeutet, wurde die Dateiauswahl erheblich verbessert. Während sich viele Benutzer der alten Version in Anbetracht der Dateiauswahl so manches Haar gerauft haben mögen, ist diese Funktion im neuen Kobold wirklich auf Anhieb begreifbar: Man selektiert die Bedingungen, die durch UND verküpft sind, also alle zutreffen müssen. Welche Kriterien zur Suche herangezogen werden, erkennt KOBOLD soweit möglich automatisch, d.h. bei Eingabe eines Dateinamens wird nach diesem auch gesucht. Die vierzehn vorgegebenen Extensions lassen sich jetzt auch editieren und abspeichern – ein Wunsch vieler Benutzer des alten KOBOLD. Neu ist auch die Dateisuche, die mit Wildcards arbeitet und derart schnell ist, daß so ziemlich jedes Find-File-Utility alt aussieht.

Batches & Jobs

Die vom KOBOLD 1.x bekannten Batches wurden in Jobs umgetauft und gleichzeitig erheblich erweitert: Ohne an dieser Stelle schon im Detail auf das neue Job-Konzept eingehen zu können, sei erwähnt, daß jetzt noch mehr Funktionen in den Jobs nutzbar sind und außerdem die Syntax der Befehle verständlicher ist. Ferner kann der KOBOLD jetzt auch von einem anderen Programm (wie der EASE) benutzt werden, ohne daß das KOBOLD-Fenster erscheint. Auf die Funktionstasten F5 bis F10 können kurze Jobs gelegt werden, die – wie ein Makro – auf Tastendruck eine ganze Funktionsfolge auslösen. Wichtigste Besonderheit: Wer einen möglicherweise recht aufwendigen Job nicht manuell erstellen möchte, kann den integrierten Aufzeichnungsmodus nutzen, der ähnlich einem Makro-Recorder funktioniert und aus einmal durchgeführten Aktionen automatisch einen Job generiert.

Für die Formatierung von Disketten wurden völlig neue Routinen integriert, die schneller ablaufen und eine höhere Flexibilität in Bezug auf das Format der Diskette ermöglichen. So unterstützt der KOBOLD jetzt neben dem HD- auch bereits das ED-Format sowie zahlreiche Spezialformate (11 Sektoren etc.). Außerdem lassen sich für die Laufwerke A und B die Formate separat einstellen und abspeichern.

Für MultiTOS

Wesentliche Änderungen wurden auch vorgenommen, um KOBOLD besser unter MultiTOS nutzen zu können: Neben der schon erwähnten Verwendung von Fenstern wurde der KOBOLD gezielt optimiert, um im Hintergrund Dateien kopieren zu können. Außerdem wird der Dateipuffer jetzt nur noch nach Bedarf belegt, so daß für andere Applikationen immer möglichst viel RAM frei bleibt. Schließlich ist der Mechanismus zur Erkennung offener Dateien unter MultiTOS ein anderer; eine entsprechende Unterstützung bietet der KOBOLD schon jetzt.

Erfreulich ist auch so manche Kleinigkeit, die verbessert wurde: Beispielsweise arbeiten die Funktionen Kopieren und Verschieben jetzt einheitlich auf demselben

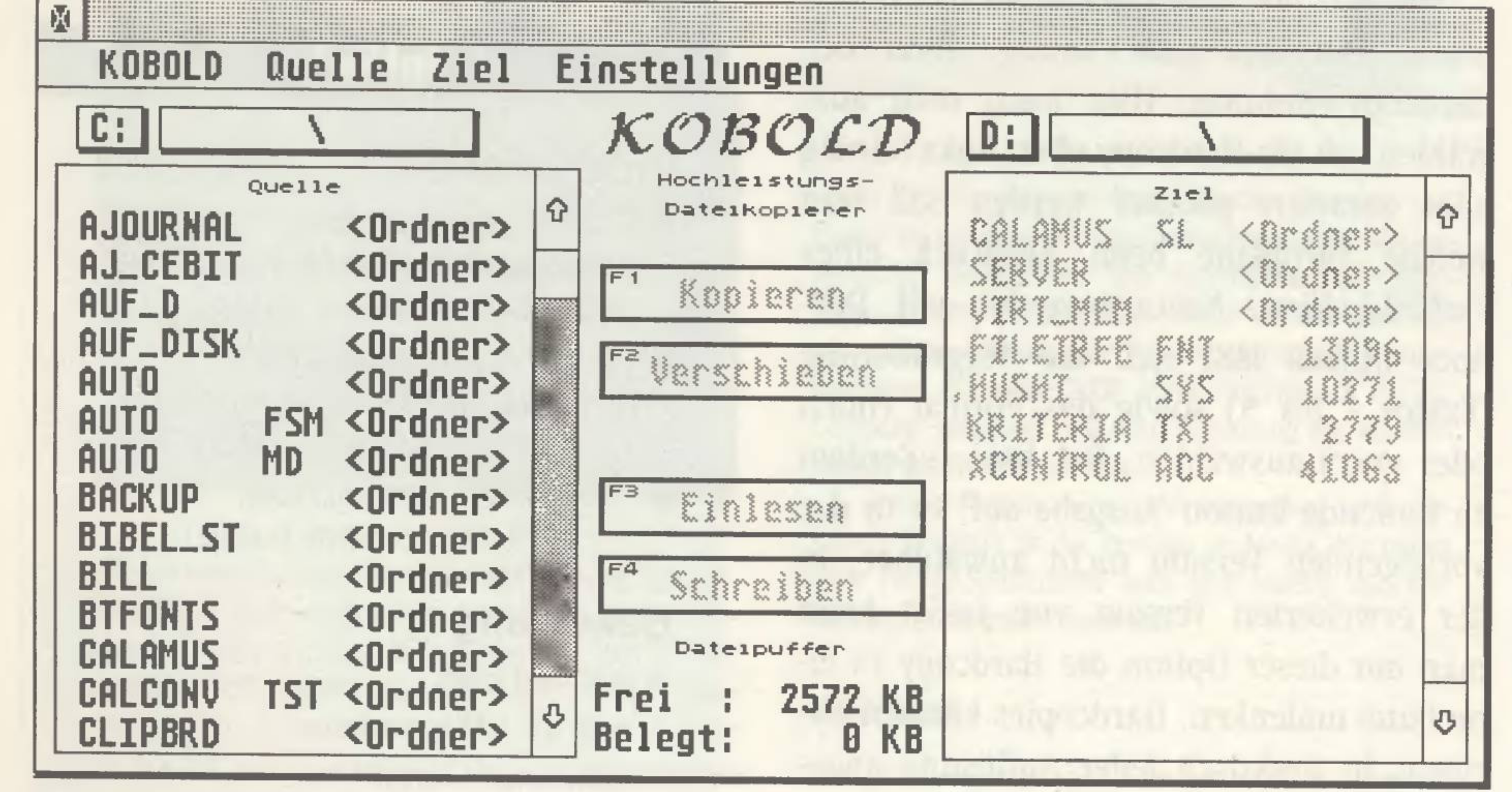


Abb. 1: Die neue Version des Kobold ist nocht einfacher zu bedienen.

Erste Eindrücke vom neuen Kobold

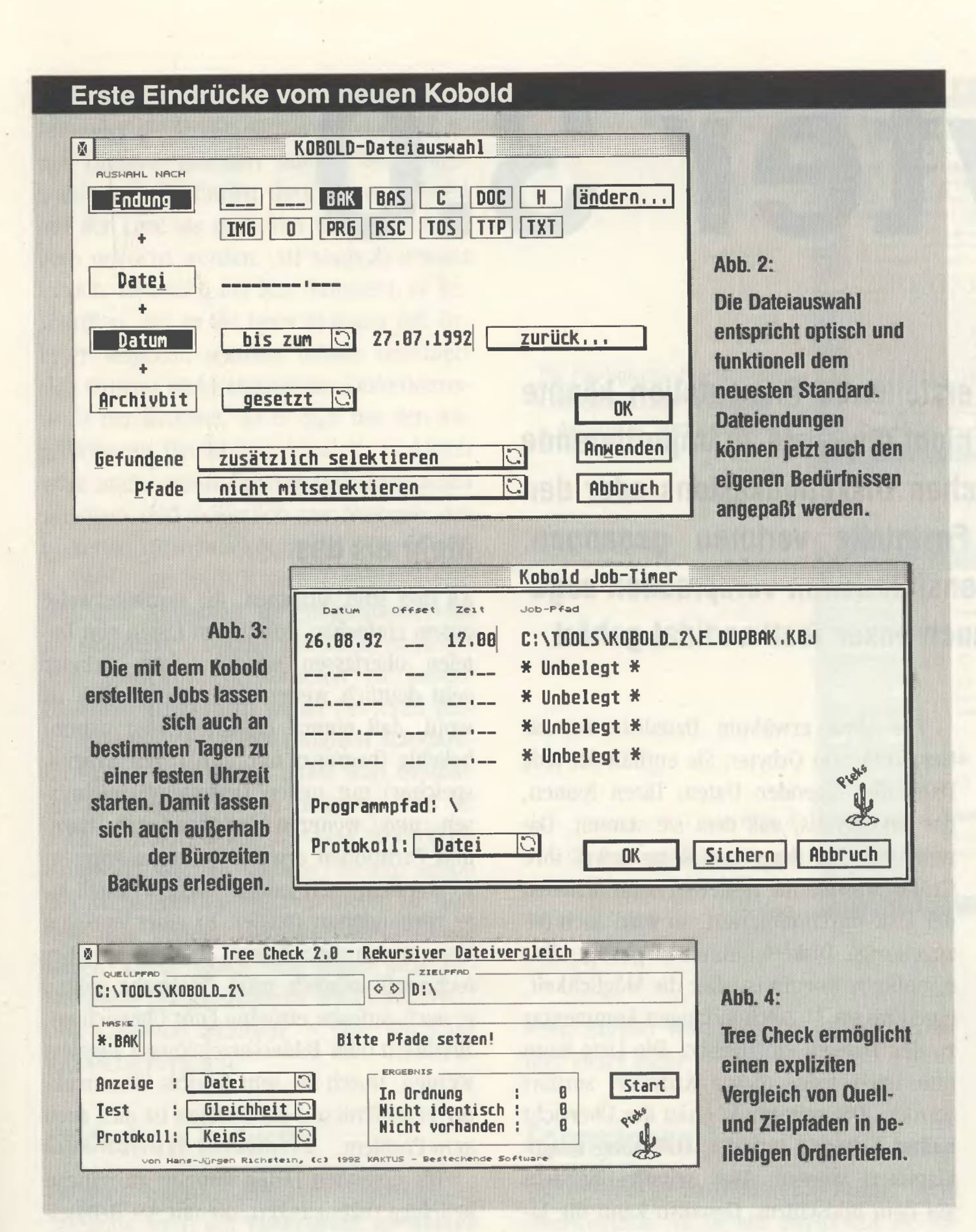


Abb. 2: Die Dateiauswahl entspricht optisch und funktionell dem neuesten Standard. Dateiendungen können jetzt auch den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden.

Abb. 3: Die mit dem Kobold erstellten Jobs lassen sich auch an bestimmten Tagen zu einer festen Uhrzeit starten. Damit lassen sich auch außerhalb der Bürozeiten Backups erledigen.

Abb. 4: Tree Check ermöglicht einen expliziten Vergleich von Quell- und Zielpfaden in beliebigen Ordnertiefen.

bzw. zwei verschiedenen Laufwerken. Außerdem läuft der KOBOLD jetzt auch in einer Auflösung von nur 640x200 Punkten, was besonders im Hinblick auf den englischen bzw. amerikanischen Markt von Interesse sein dürfte.

Zubehör reichlich

Auch zum neuen KOBOLD gehören einige Utilities, die zum Teil überarbeitet und an MultiTOS angepaßt wurden, zum Teil auch völlig neu sind: Correct dient zum Überprüfen und Reparieren des Dateisystems, Tree Check vergleicht zwei Dateibäume (auch im Hintergrund) und Select Job dient zum komfortablen Auswählen von KOBOLD-Jobs, während der Job Timer das zeitgesteuerte Starten von Jobs ermöglicht.

Der KOBOLD erscheint in der Version 2.0 voraussichtlich Ende September und wird DM 129,- kosten. Registrierte Benutzer des alten KOBOLD erhalten bei Auslieferungsbeginn eine schriftliche Information über die Upgrade-Möglichkeiten. Einen ausführlichen Test des neuen KOBOLD finden Sie bereits im nächsten Heft. cs

Kobold 2

Datenblatt

- Vertrieb: Kaktus GbR, Konrad-Adenauer-Str. 19, 6750 Kaiserslautern, Tel. (0631) 22253, Fax (0631) 22253
- Preis: DM 129,-

Orbyter 3.0

Es immer das gleiche: Eine zu erstellende Präsentation könnte seit Stunden fertig sein, wäre da nicht die letzte zu importierende Grafik in den Weiten des heimischen Diskettenkastens oder den unendlichen Ordnertiefen der Festplatte verloren gegangen. Schnelle Rettung in solchen Krisensituationen versprechen sogenannte Dateimanager, zu denen auch unser Testkandidat gehört.

von Hans-Jörg Stangor

Was macht nun Orbyter, um dem genervtem Anwender zu helfen? Das Grundprinzip ist relativ einfach: Es gibt ihm die Möglichkeit, alle Dateien auf einer Festplatte oder aus einer Folge von nacheinander erfaßten Disketten aufzulisten. Dabei können spezielle Dateien anhand ihrer Extension von vornherein herausgefiltert werden. So ist es zum Beispiel eine Sache weniger Mausklicks, alle STAD-Bilder auf der Harddisk in einer Liste zusammenzufassen. Im Gegensatz zum normalen GEM-Desktop zeigt diese dann wirklich alle gefundenen Dateien in sämtlichen Unterverzeichnissen und nicht nur den Inhalt des aktuellen Ordners.

Die eben erwähnte Dateiliste ist das Herzstück von Orbyter. Sie enthält für jede Datei die folgenden Daten: Ihren Namen, das Verzeichnis, aus dem sie stammt, Datum und Zeit ihrer Erstellung sowie ihre Größe. Wurden die Disketten beim Erstellen der Liste durchnumeriert, so wird auch die zugehörige Diskettennummer gezeigt. Das eigentliche Novum ist aber die Möglichkeit, einen bis zu 31 Zeichen langen Kommentar zu den Dateien einzugeben. Die Liste kann nun nach jeder dieser Kriterien sortiert werden. Desweiteren können der Übersicht halber Kriterien aus der Auflistung ausgeklammert werden. Dies schafft Übersicht auf dem Bildschirm. Genauso kann die Liste auf dem Drucker oder auf Disk ausgegeben werden.

```
ORBYTER  Datei  Arbeiten  System                      24.08.1992
                                                       21:22:42
LISTE-LESEN  DISK-LESEN  DATEI-LISTE
LISTE-LADEN  SPEICHERN  SORTIEREN  DRUCKEN  BEENDEN

LISTE: F:\ORBYTER\ORBYTER.ODA
49206 Bytes benutzt durch 5 angewählte Dateien
E:\STADPICS\PICSTOOL.LAY\  BWL_KRAM.PIC   1294
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\   SKYSTND.PAC   8392
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\   SKYWISE.PAC  18852
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\  STRONGBW.PAC   7000
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\  TRSTPLUS.PAC   9383
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\  WDRAINPL.PAC  11977
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\  STJUMP77.PAC   2993
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\  STRBOWPL.PAC   9471
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\  STRBWAGR.PAC  13517
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\  ONEYEPLS.PAC  13259
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\   CUTSTND.PAC   6915
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\      PIKE.PAC   6859
E:\STADPICS\PORTRAIT.EQD\  REDLFALL.PAC  10246
E:\STADPICS\RETEXTED.EQD\  LCKBELOW.PAC  16275
E:\STADPICS\RETEXTED.EQD\  SKYANYGO.PAC  19097
E:\STADPICS\SNAPSHOT.EQD\  NGHTRNQP.PAC  18523
```

Abb. 1: Orbyter erstellt derartige Dateilisten auf Wunsch vollautomatisch.

Mehr als das

All dies sind Aufgaben, die normalerweise einem einfachen Utility zum Listen von Dateien überlassen werden, doch Orbyter geht deutlich weiter. Selbstverständlich ist wohl, daß einmal erstellte Listen nahezu beliebig (begrenzt nur durch den Arbeitsspeicher) mit neuen Diskettenverzeichnissen und weiteren Inhalten von Harddisk-Partitionen erweitert werden können. Es empfiehlt sich jedoch, nicht wirklich alle vorhandenen Dateien in einer einzigen Liste zusammenzufassen, auch wenn dies technisch möglich wäre. Vielmehr sollten je nach Aufgabe einzelne Font-Übersichten, Textlisten oder Bilderverzeichnisse angelegt werden. Durch die sehr flexible Filterstruktur beim Einlesen der Dateien ist dies auch kein Problem.

Die erstellten Listen können an nahezu beliebige Datenbanken, die mit ASCII-Dateien umgehen können, weitergereicht werden. Dem Einsatz in Phoenix, 1st Address oder EasyBase steht somit nichts im Weg. Man kann jedoch auch direkt im Orbyter nach bestimmten Kriterien suchen: Dies geht einmal schon beim Erstellen der Liste, indem Filter für die einzulesenden Dateien definiert werden (hierbei können auch mehrere Filter kombiniert werden), desweiteren aber auch in der fertigen Liste.

Wer die Wahl hat ...

Sowohl mit diesen Suchfunktionen als auch mit der Maus können Gruppen von Dateien ausgewählt werden. Auf diese Selektionen sind dann eine Vielzahl von Operationen anwendbar, die im folgenden nur kurz angesprochen werden können:

Kommentare zu den gewählten Dateien können in Serie geändert werden. Auch kann die Selektion aktualisiert werden,

wenn sich zum Beispiel das Erstellungsdatum oder die Größe einiger Dateien auf einer Diskette geändert haben. Die ausgewählten Files können desweiteren sowohl aus der Liste als auch von ihren Datenträgern gelöscht werden. Als sinnvoll erweist es sich, Disketten mit den Nummern zu beschriften, die an sie beim Einlesen mit Orbyter vergeben wurden. Leider orientiert sich Orbyter nicht anhand des Diskettennamens der Diskette, ob es sich um den angeforderten Datenträger handelt. Praktisch wäre auch, wenn Orbyter Diskettennamen vergeben und zusätzlich zur Nummer der Disketten verwalten könnte.

Das sogenannte 'Ansehen und Blättern' gibt dem Anwender die Möglichkeit, sich die selektierten Dateien der Reihe nach auf dem Bildschirm präsentieren zu lassen. Dies überrascht nicht weiter bei ASCII-Texten und Bildern in den gängigen Standardformaten (GEM-Image, STAD und Doodle, um die wichtigsten zu nennen). Daß jedoch Signum!2-Texte auf dem Bildschirm dargestellt werden können, ist ein schon fast verblüffendes Feature. Bleibt zu hoffen, daß weitere komplexe Text-Formate folgen. Dafür lassen sich schon jetzt Zeichensätze (unter anderem GDOS, Signum!2 und Calamus) anzeigen – eine durchaus hilfreiche Funktion.

Slideshow inklusive

Jederzeit während des Durchblätterns der Selektion kann per Tastendruck die aktuell angezeigte Datei deselektiert werden, so daß schnell die wirklich wichtigen Dateien aus der Selektion eingegrenzt sind. Auch gibt es die Möglichkeit, sich eine Grafik- oder Font-Show vorführen zu lassen.

Einmal erstellte Selektionen können kopiert oder verschoben werden. Man stelle sich vor, man hat eine Sammlung von Bildern auf Disketten, sucht sich anhand des 'Ansehens und Blätterns' die interessanten heraus und kopiert diese Selektion in einem Rutsch in einen beliebigen Zielordner einer Festplatte. Genauso ist das Backup aller Textdateien von Festplatte auf Diskette denkbar. Diese Funktion ist sicherlich einer der ganz großen Pluspunkte des Orbyter.

Orbyter wird durch viele weitere kleine, aber durchaus feine Funktionen ergänzt: Informationen über die Laufwerke können erstellt werden, die Zeichensatz-Pfade und sonstigen Grundeinstellungen können gesichert werden, die Positionierung der Maus beim Aufbau von Dialogen ist definierbar und vieles mehr.

Abb. 2: Die File-Selector-Box ist nahezu bildschirmfüllend; allerdings ist der Button 'Menü' etwas irreführend.

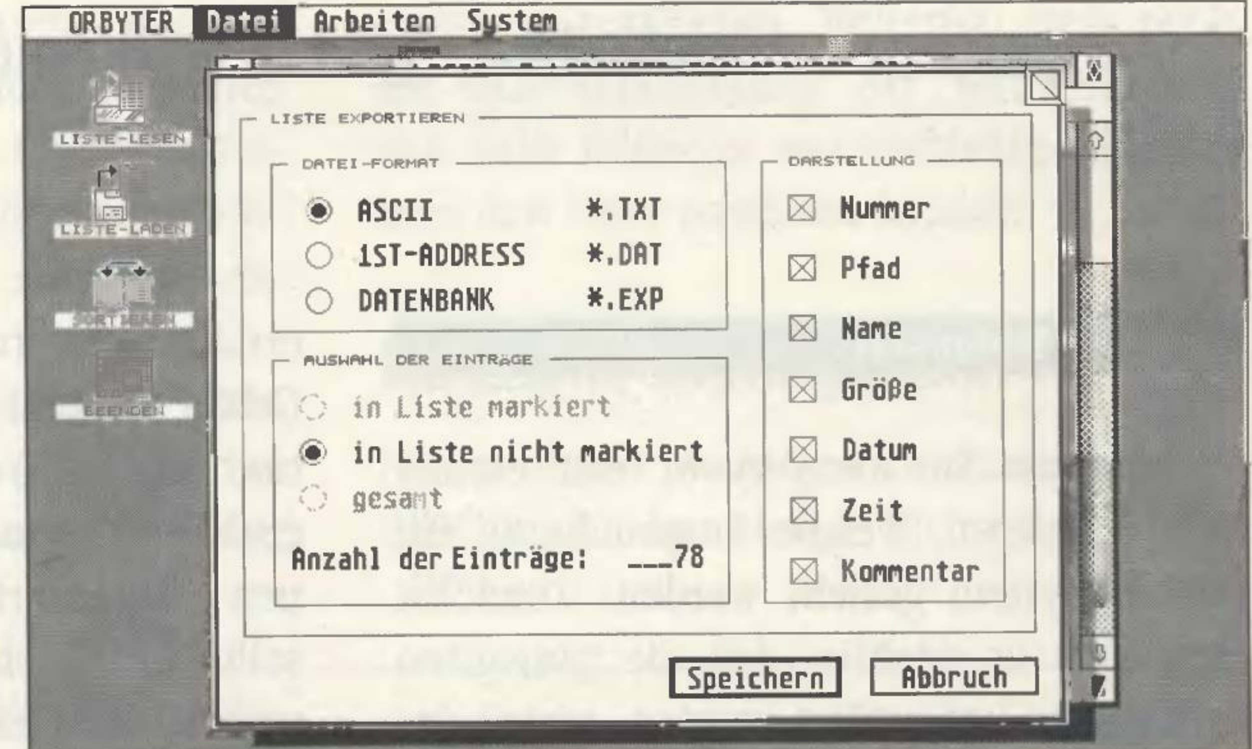


Abb. 3: Die Exportmöglichkeiten von Orbyter sind einfach, aber flexibel.

Formsachen

Die Oberfläche ist GEM-konform und recht übersichtlich. In Details entspricht sie leider noch nicht den letzten Erkenntnissen zur Gestaltung einer Benutzeroberfläche (Tastaturbelegung, schattierte Dialogboxen ...) Für die wichtigsten Operationen gibt es bis zu drei Anwahlmöglichkeiten: einmal Tastaturkürzel, desweiteren die Menüzeile und drittens die Icons auf dem Desktop, die jedoch Geschmackssache sind. Im Hinblick auf MultiTOS könnte der eigene Desktop von Orbyter mehr schaden als nützen – noch dazu, wo die Icons nicht verschiebbar sind. Auch das beim Programmstart erscheinende bildschirmfüllende Titelbild ist dafür sicherlich nicht förderlich und bremst das zügige Starten des Programms.

Verzeichnislisten zu erstellen, braucht viel Arbeitsspeicher. Dies ist kein Fehler von Orbyter, vielmehr eine Tatsache. Das Handbuch gibt einen erforderlichen Speicher von 1 MByte an, richtig Freude kommt aber erst ab 2 MByte auf.

Das mitgelieferte Handbuch ist sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet. Ein paar mehr Anwendungsbeispiele täten jedoch ganz gut: Am Anfang überlegt sich der Käufer sicherlich mehrmals, für was er dieses Programm einsetzen kann, die richtigen Ideen kommen aber erst nach einiger Zeit. Dann möchte man Orbyter aber so schnell nicht mehr missen. Sinnvoll ist dieses Programm für alle, die häufig nach Dateien – seien es nun Texte, Grafiken oder Fonts – suchen müssen und sich dabei viel Zeit und Ärger sparen wollen. hs/cs

Orbyter 3.0

Datenblatt

- Hersteller: Ultra-Soft N. Pätzmann, Hermann-Balk-Str. 115a, 2000 Hamburg 73
- Vertrieb: APiSoft, Bundesallee 56, 1000 Berlin 31, Tel. (030) 8534350, Fax (030) 8533025
- Preis: DM 95,-

Bewertung

+ frei definierbare Filterfunktionen
+ großer Funktionsumfang
– Oberfläche etwas eigenwillig

Blick in den PARC

Es gibt viele Anwendungsgebiete, in denen große Mengen von Bildern benötigt werden. Gerade in der Medizin ist es beispielsweise wichtig, innerhalb kurzer Zeit Archivbilder verschiedener Krankheitssymptome zur Hand zu haben. Um solche Aufgabenstellungen zu vereinfachen, gibt es Bildatenverwaltungen wie PARC.

von Eric Böhnisch

Doch lassen Sie mich zuvor erst einmal kurz definieren, welche Ansprüche an ein solches System gestellt werden: Zunächst einmal ist es wichtig, daß die gängigsten Bildformate unterstützt werden, wobei das GEM-Image-Format im Vordergrund stehen sollte, da dieses die Möglichkeit bietet, Bilder in jeder Größe und jeder beliebigen Auflösung zu speichern. Weiterhin sollte das Bild vom Bildverwaltungssystem dargestellt werden können, wobei es automatisch an die aktuelle Hardware angepaßt wird. Um nun ein Bild auch effizient suchen und finden zu können, sollte zu jedem Bild ein Datensatz gespeichert werden, der neben den Daten, die automatisch ermittelt werden können (Bildformat, Größe, Anzahl der Farben, Erstellungsdatum und -zeit) auch einen Textkommentar enthält, in dem weiterführende Informationen gespeichert werden können. Weiterhin sollte ein Stichwortverzeichnis existieren, wobei jedem Bild ein oder mehrere Stichwörter zugeordnet werden können. Dies erlaubt eine assoziative Suche nach Bildern zu einem bestimmten Thema.

PARChaus

Das vorliegende Bilddatenverwaltungssystem PARC – übrigens die Abkürzung für Picture Archive – schickt sich an, alle diese Anforderungen zu erfüllen. Zu einem professionellen System gehört in der heutigen Zeit auf jeden Fall eine professionelle GEM-Oberfläche. Diesen Anspruch kann PARC voll erfüllen: Nach dem Programmstart präsentiert sich ein eigener und echter GEM-Desktop in etwas ungewohntem Hellgrau.

Wird nun ein Bildarchiv geöffnet, so erscheint eine Icon-Leiste, über die die wichtigsten Funktionen erreicht werden können. Leider ist diese Leiste nicht beweglich; da sie aber direkt unter der Menüzeile plaziert ist, liegt sie da, wo sich die Maus sowieso öfters aufhält. Weiterhin öffnet sich ein Fenster, in dem der zum ersten Bild gehörende Datensatz angezeigt wird. Leider kann dieses Fenster nicht geschlossen werden, wenn es nicht benötigt wird.

Um nun ein Bild in die Datenbank einzufügen, muß es importiert werden. Dabei stehen die Bildformate Neochrome, STAD, Degas und GEM-Image zur Verfügung. Das TIFF-Format war zum Zeitpunkt dieses Tests noch nicht implementiert; laut Hersteller soll dies aber bald nachgeholt sein. Nach dem Import befindet sich eine Kopie des Bildes im Originalformat in einem zur Datenbank zugehörigen Bild-Ordner. Da selbstverständlich auch jederzeit wieder eine einzelne Bilddatei im Originalformat erstellt werden kann, kann das Original nun ohne Bedenken gelöscht werden; weitere Zugriffe auf das Bild erfolgen nun über die Funktion von PARC.

Um nun aber diese Funktionen nutzen zu können, müssen dem Bild noch ein oder mehrere Stichwörter sowie eine kurze Bildbeschreibung hinzugefügt werden. Die Stichwörter werden hierbei in einer separaten Liste verwaltet, und für jedes Bild kann jedes Stichwort einzeln ein- und ausgeschaltet werden. Somit sind auch Stichwortverbindungen durch Aktivieren mehrerer Einträge möglich. Der Bildname wird beim Import automatisch übernommen, kann aber bei Bedarf in Klartext geändert werden. Das heißt, er kann beispielsweise von SCAN0001.IMG in 'Pfälzer Schlacht-

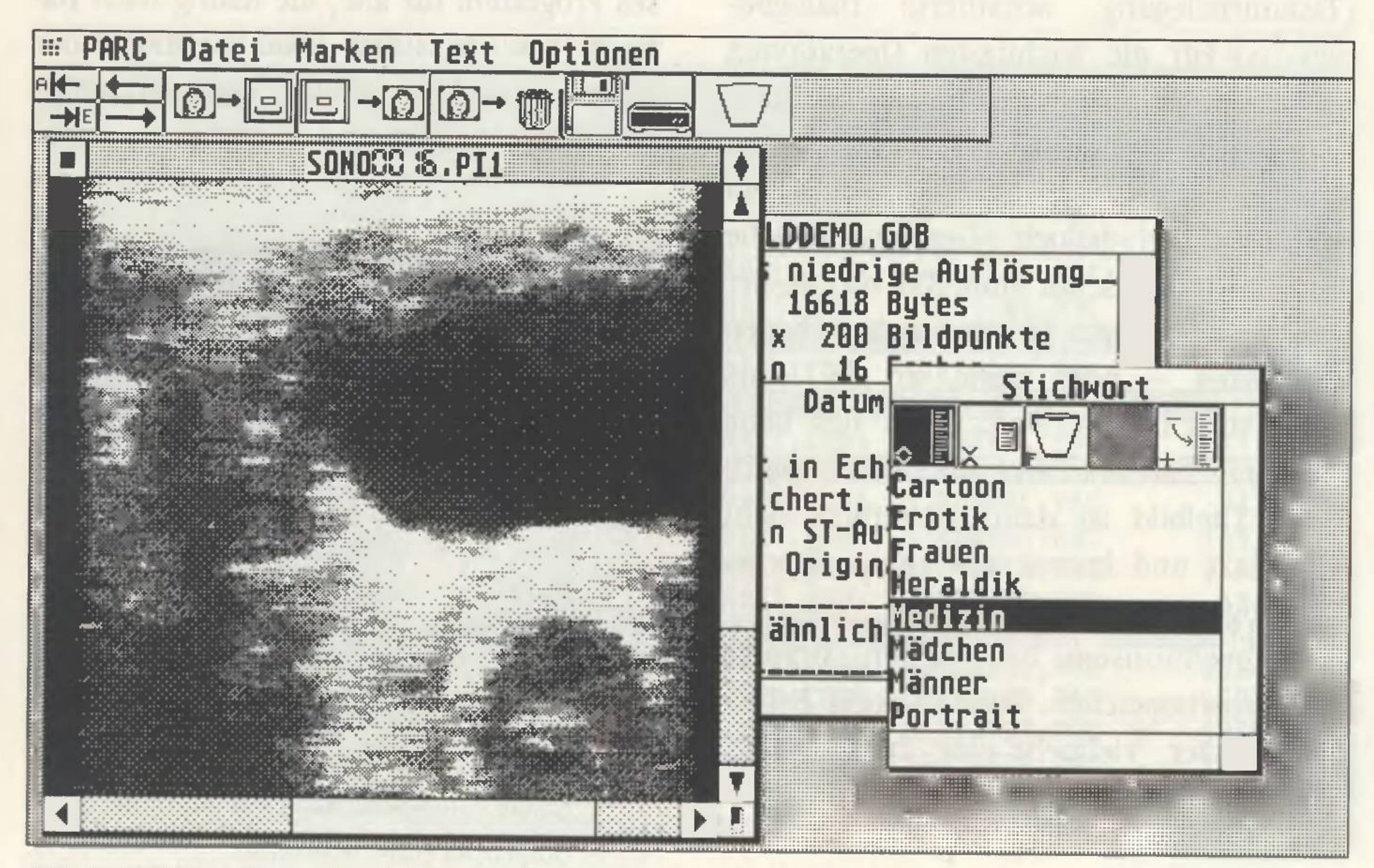


Abb. 1: PARC benutzt zur Darstellung der Bilder und Listen GEM-Fenster.

platte' verwandelt werden, was dem Bildnamen mehr Aussagekraft verleiht.

Im PARCour

Durch die einzelnen Bilder einer Datenbank kann nun per Mausklick auf ein entsprechendes Icon oder per Funktionstasten geblättert werden, wobei interessante Stellen markiert und später wieder angesprungen werden können. Ist das Bildfenster geöffnet, so wird auch das zum Datensatz gehörende Bild sofort geladen, dekomprimiert und – wenn nötig – auf die verwendete Hardware, d.h. auf die Anzahl der verfügbaren Farben, umgerechnet. Farbbilder werden dabei auch auf Monochrom-Systemen sehr schnell gedithered und dargestellt. Leider ist nur eine Darstellung in Originalgröße möglich, eine automatische Vergrößerung/Verkleinerung auf die Größe des Fensters ist nicht möglich. Hierbei würde zwar die Bildqualität leiden, aber man erhielte einen guten Überblick über sehr große Bilder, was sonst nur durch Scrollen machbar ist.

Aber das hier beschriebene manuelle Suchen ist sicherlich nicht der Sinn von PARC. Also, welche Möglichkeiten gibt es noch, um aus einer großen Bildbank die gewünschten Bilder herauszusuchen? Hierzu bieten sich dem Anwender drei Suchmethoden: Die einfachste ist die Suche nach der Bildnummer, die beim Import automatisch vergeben wird und sich aus Erfassungsjahr, -monat und einer laufenden Nummer zusammensetzt. Weiterhin kann nach dem Bildnamen geforscht werden. Hierbei sind laut Handbuch auch Wildcards zugelassen, was bei mir aber nicht funktionierte. Ich konnte nur bei vollständig eingegebenem Namen ein Bild auch tatsächlich finden.

Die dritte Möglichkeit ist wohl die Wichtigste: die Suche nach Stichworten. Hierbei steht ein sogenannter Filter zur Verfügung, in dem sich verschiedene Stichworte sammeln lassen. Wird jetzt in der Liste auf und ab geblättert, werden nur Bilder angezeigt, die alle im Filter angegegeben Stichworte tragen. Sollen beispielsweise alle Bilder gefunden werden, die das Porträt einer Frau zeigen, so sollte die Kombination 'Frau' und 'Porträt' lauten und es würden nur Bilder angezeigt, bei denen beide Stichworte als gesetzt markiert wurden. Dies entspricht der herkömmlichen Methode der Schlagwortkombination bei Literaturdatenbanken und ist eine der einfachsten aber effektivsten Methoden, um eine assoziative Suche zu realisieren. Weiterhin steht auch die Oder-Verknüpfung zur Verfügung, so daß auch Bilder zu unterschiedlichen Themen den Filter passieren können.

Nützliche Kleinigkeiten

Neben diesen wichtigen Funktionen bietet PARC noch eine Menge Kleinigkeiten, die

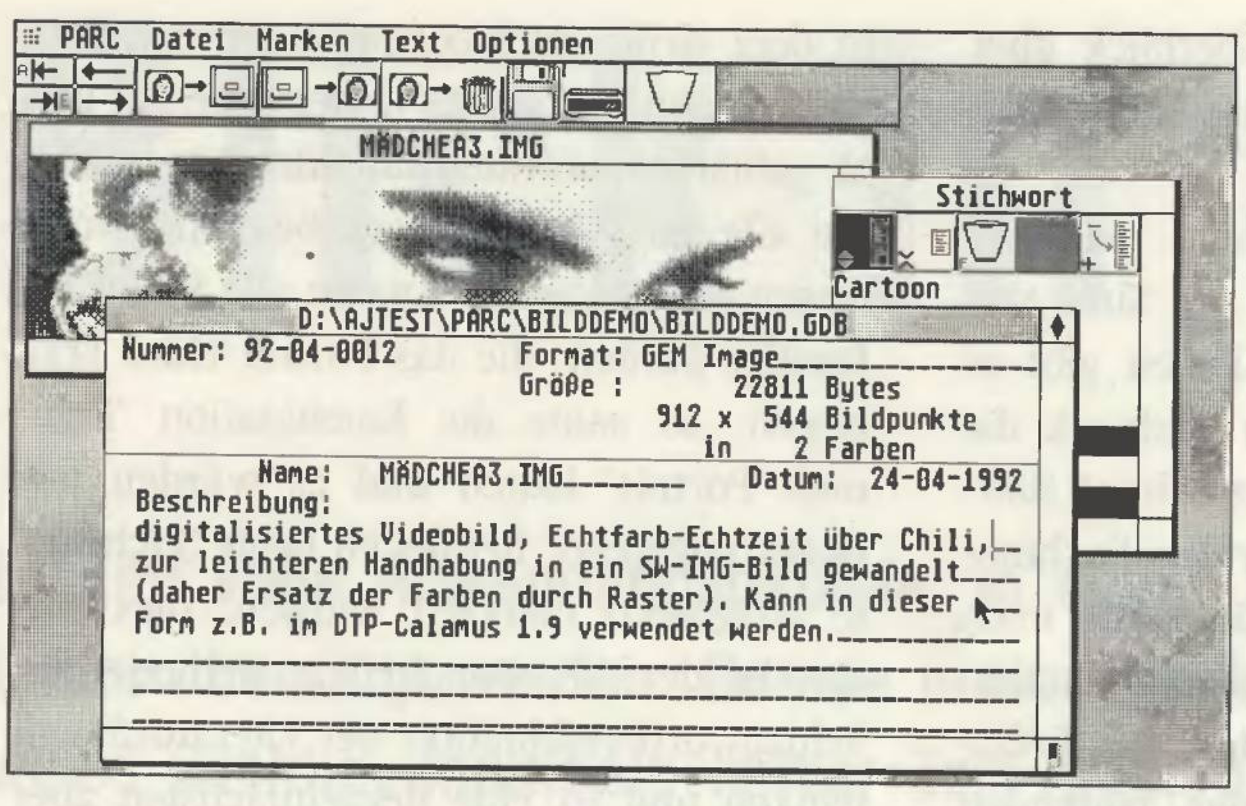


Abb. 2:
PARC erlaubt die Eingabe eines Namens sowie einer Bildbeschreibung.

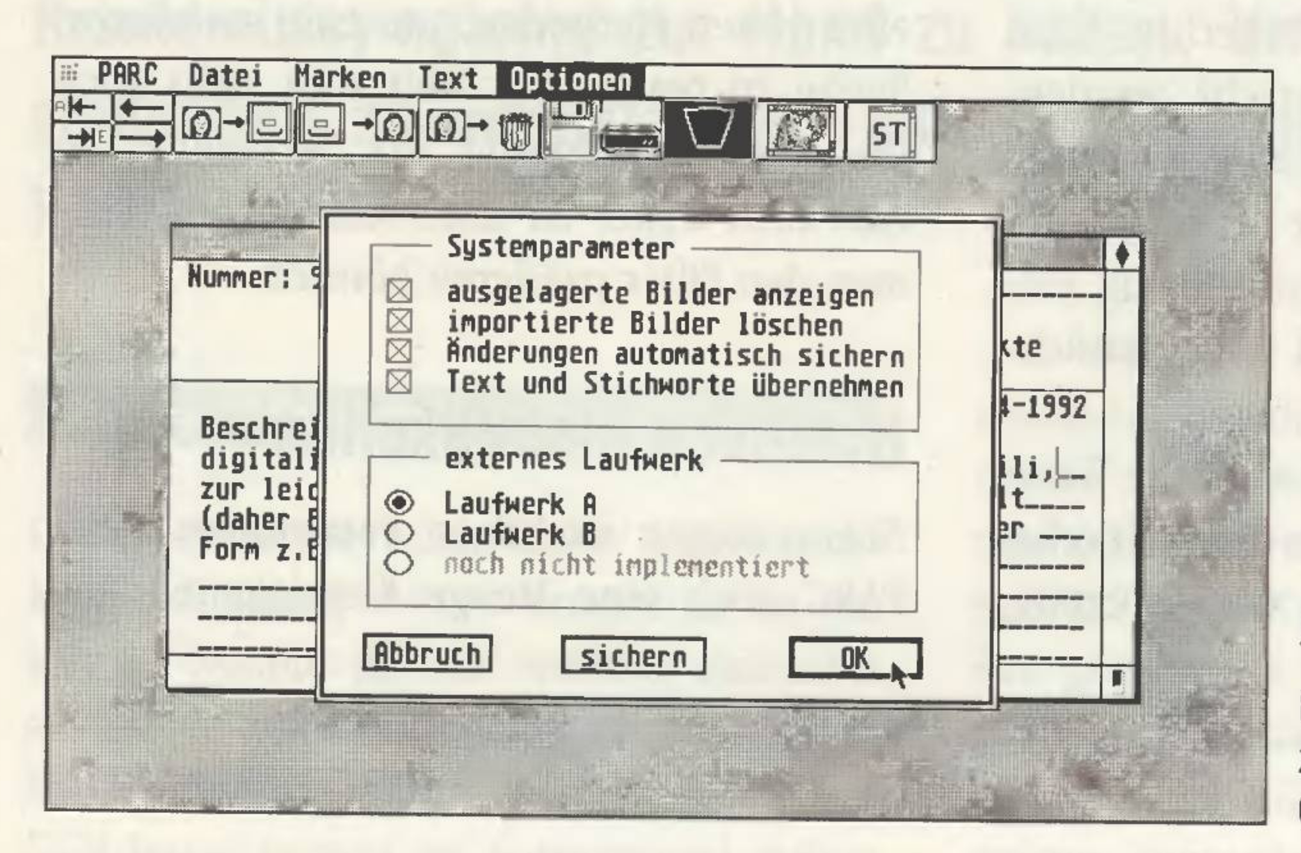


Abb. 3:
Die Einstellung der Parameter zeigt, daß PARC eine saubere GEM-Applikation ist.

manchmal nützlich sein können. So ist es problemlos möglich, den Text eines zu einem Bild gehörigen Datensatzes auszudrukken oder in eine Datei schreiben zu lassen. Hiermit lassen sich sehr einfach Bilder und deren Beschreibung ohne großen Arbeitsaufwand in ein DTP-Programm importieren und dort zu einem präsentationsreifen Dokument aufarbeiten.

Eine weitere Kleinigkeit beseitigt eine sehr unangenehme Angewohnheit von Bildarchiven: die Speichergigantomanie. Bildarchive werden bekanntlich sehr schnell viel zu groß, und das meist schneller, als man beim Kauf der Festplatte gedacht hätte. Aus diesem Grund kann PARC die am wenigsten benötigten Bilder auslagern, die 'Karteikarte' aber im ständigen Zugriff behalten. Wird ein solches ausgelagertes Bild angewählt, verlangt das Programm die entsprechende Diskette und fährt dann mit der Arbeit fort. Dies ist vor allem bei der Arbeit mit den großen Datenmengen im Bereich der Medizin unentbehrlich.

Die dritte angenehme 'Kleinigkeit' ist das Handbuch: Es beschreibt alle Funktionen und Menüpunkte knapp, aber ausreichend. Und dank der Benutzerfreundlichkeit wird sie nach wenigen Stunden oder sogar Minuten sowieso im Regal landen. Lediglich an Übersichtlichkeit könnte das Heft noch etwas zulegen, wirken doch die Zeilen etwas gequetscht. Ab und zu eine neu begonnene Seite und hier und da Leerzeilen würden sicherlich nicht schaden, auch wenn dabei am Ende vielleicht vier Seiten an Umfang dazukommen.

Wer braucht PARC?

PARC ist ein unentbehrliches Werkzeug für alle, die viel mit umfangreichen Grafik-und Bildersammlungen arbeiten müssen. Hier werden sich beispielsweise Mediziner und Biologen angesprochen fühlen, die dem Computer ihre Ultraschall- und Tomographenbilder anvertrauen. Laut dem Entwickler Werner Laass gibt es bereits mehrere Anwender im medizinischen Bereich, die PARC nicht nur aktiv verwenden, sondern durch Kritiken auch maßgeblich daran beteiligt waren, das Programm optimal an die Erfordernisse der Wissenschaft anzupassen. Aber auch in Werbeagenturen und vielen anderen Bereichen wird PARC bereits effektiv eingesetzt.

Die Anpassung an individuelle Probleme wird von W & M dahingehend unterstützt, daß auf Wunsch auch Treiber für exotische Bildformate erstellt werden, die später auch gegebenenfalls in PARC eingebunden werden. Weiterhin existiert auch eine Hotline, die registrierten Kunden Hilfestellung bei Schwierigkeiten und bei der Lösung benutzerspezifischer Probleme bietet. Übrigens ist PARC dank der konsequenten GEM-Einbindung auch mit Großbildschirm und auf dem Atari TT lauffähig, was leider selbst in unserer Zeit noch lange keine Selbstverständlichkeit darstellt.

In letzter Minute ...

... haben sich noch umfangreiche Änderungen und vor allem Erweiterungen ergeben: Die Stichwortverwaltung wurde gründlich überarbeitet. So ist die Länge der Stichworte jetzt frei wählbar, die Ausgabe im Stichwortfenster kann aber beschränkt werden, um mehr Platz auf dem Bildschirm zu schaffen. Pro Bild können nun acht Stichworte zugeordnet werden. Auch der Filter wurde gründlich überarbeitet: Es gibt nun vier unabhängige Filter, die jeweils ebenfalls acht Kriterien aufnehmen können. Daß die Filter auf einfache Weise kombiniert werden können, ist selbstverständlich.

An neuen Bildformaten werden bald die Formate der Chili- und MegaVision-Karten unterstützt. Bereits jetzt kann PARC alle gängigen Formate von Degas bis TIFF (alle Varianten) im- und exportieren. Für die Zukunft ist auch eine direkte Ansteuerung von Digitalisierern geplant, die die Anwendung von PARC im Labor weiter vereinfachen wird.

eb/cs

PARC

Datenblatt

- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Straße 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706, Fax (02332) 2703
- Preis: DM 279,-

Bewertung

+ gute Benutzeroberfläche
+ Auslagerung bei großen Bilderbanken
+ Unterstützung aller gängigen Bildformate

Indexus II *professional*

Vor knapp einem halben Jahr testeten wir in [1] die Version 2.0 des Programms Indexus II. Jetzt gibt es bereits ein Update mit vielen Erweiterungen, die das Programm für noch mehr Anwender interessant machen sollen.

von Eric Böhnisch

Indexus II ist ein Zusatzprogramm, das es ermöglicht, Disketten- bzw. Festplatten-Inhaltsverzeichnisse einzulesen und einer Form zu speichern, die von professionellen Datenbanken importiert werden kann. Somit entfällt ein separates Programm zum Verwalten der hauseigenen Diskettensammlung. Diese Vorgehensweise ist durchaus sinnvoll, denn kein noch so ausgefeiltes Diskettenverwaltungsprogramm kann bisher mit der Flexibilität einer relationalen Datenbank konkurrieren. Und warum soll man sich an zwei verschiedene Datenbankprogramme gewöhnen, wenn's auch anders geht?

Für diejenigen, die Indexus II bereits kennen, hier zunächst eine schlagwortartige Übersicht über die Neuerungen in der Version 2.1: Unterstützung der Datenbanken Phoenix und Adimens, Direktzugriff auf die 1st-Base-Datendatei, manuelle Auswahl, Mausklick zum Listen aller Dateien mit gleicher Extension, globale Kategorien für Festplatten-Partitionen, weitere Sortiermöglichkeiten, integrierte Dateisuchfunktion mit Übernahme in die Verwaltung sowie eine komplett neue Aufmachung und ein erweitertes Handbuch.

Und für alle diejenigen, die noch keinen Kontakt mit Indexus II hatten, möchte ich jetzt einen Überblick darüber geben, was Indexus II eigentlich ist, wozu es dient und was es kann.

Indexus II verfügt über eine 'selbstgestrickte' Benutzeroberfläche, die sich auf den ersten Blick an GEM anleht. Auf den zweiten Blick jedoch bemerkt man einige Kleinigkeiten, die den guten Eindruck trüben: So sind die Fenster selbst programmiert, verfügen über keine Slider, dafür aber über Bedienungselemente, die dem GEM-verwöhnten Benutzer fremd erscheinen. Daß diese Oberfläche einen Großbildschirm nur mangelhaft unterstützt, versteht sich fast von selbst. Auch zerstören fremde Fenster – von Accessories beispielsweise – den Pseudo-Desktop, und

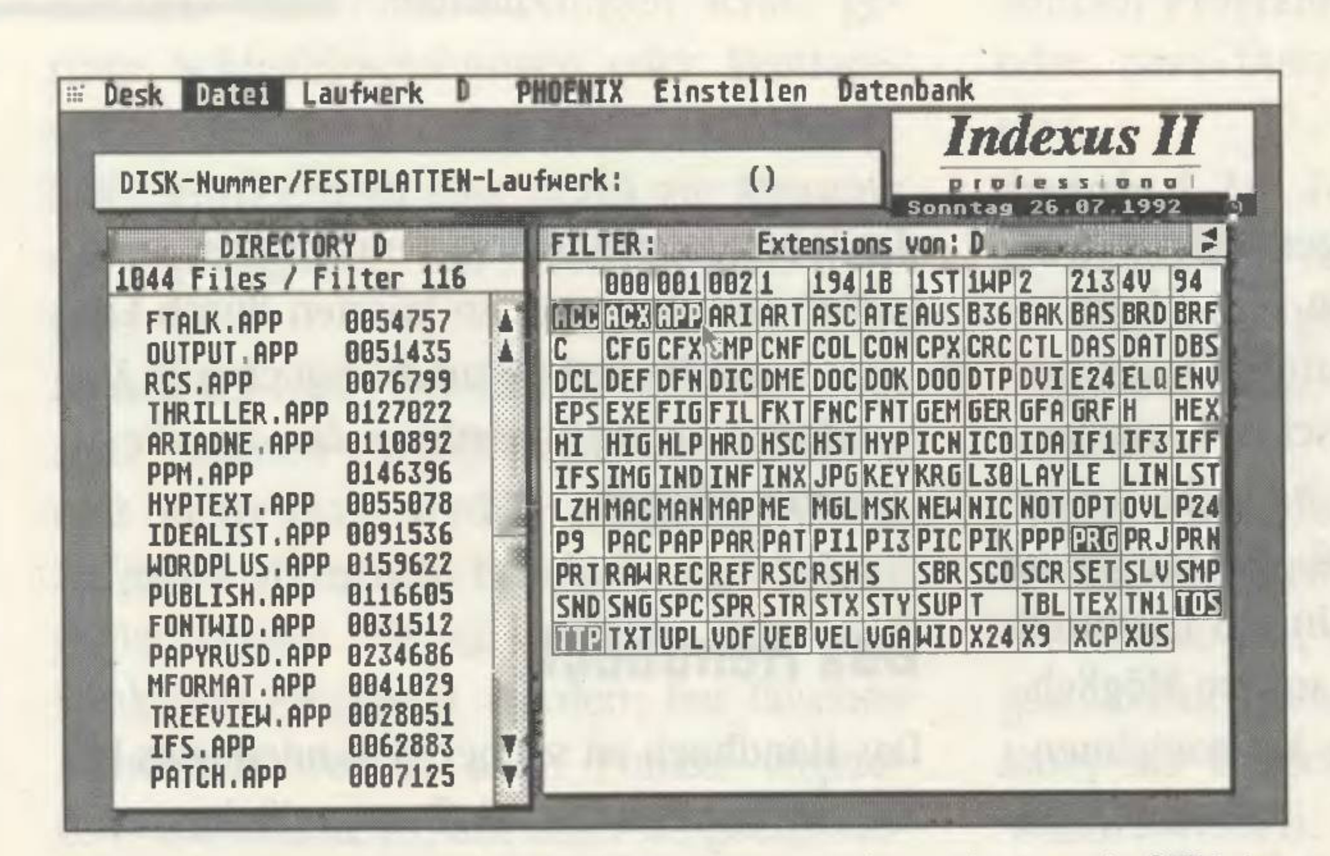


Abb. 1: Die Oberfläche von Indexus II sieht zwar ein wenig aus wie GEM, ist aber komplett 'selbstgestrickt'.

die etwas wilde Verwendung von Tastatur sowie linker und rechter Maustaste erleichtert die Bedienung des Programms ohne Handbuch nicht gerade. Hier sollte, auch in Hinblick auf MultiTOS und MultiGEM, noch etwas getan werden, denn Programme ohne Fenster und korrekte GEM-Programmierung lassen sich nicht im Multitasking betreiben.

Das Einlesen

Da Indexus II vor allem für das Einlesen von Disketteninhaltsverzeichnissen gedacht ist, will ich mit dieser Funktion beginnen. Sie gestattet bzw. fordert das Nummerieren jeder Diskette mit einem vierstelligen Kode, der von 0000 bis Z999 reichen kann. Die damit mögliche Anzahl von 36.000 Disketten dürfte für einen normalen 'Haushalt' mehr als ausreichend sein. Festplattennummern bestehen nur aus dem Partitionsbuchstaben; Wechselplatten, die übrigens in einem speziellen Modus behandelt werden, erhalten zusätzlich noch ein vorangestelltes 'W', sowie eine zweistellige Nummer zur exakten Kennzeichnung. Dieses System ist an sich recht sinnvoll, dennoch hätte ich es besser gefunden, auch die Möglichkeit einzuräumen, einen frei wählbaren Diskettennamen als Schlüssel verwenden zu können, der vielleicht jetzt schon zur Kategorisierung der Diskettensammlung genutzt wird.

Das Filtern

Nachdem die Dateistruktur eingelesen wurde, wird sie in einem Fenster angezeigt, in dem nach einem sehr gewöhnungsbedürftigen System gescrollt werden kann. Die Dateien können nun sortiert und selektiert werden. Hierzu können die Dateien entweder einzeln oder über einen Extension-Filter ausgewählt werden. Besonders praktisch: Ein Doppelklick auf eine Datei selektiert alle Dateien mit gleicher Extension. Der 'große' Filter zeigt 208 Extensions auf einmal an, woraus dann die benötigten herausgesucht werden können. Diese Liste kann bei Bedarf auch sortiert ausgegeben werden.

Das Auswerten

Um die Daten nun auswerten zu können, müssen sie in einem Format gespeichert werden, das von einer Datenbank oder ei-

ner Textverarbeitung verstanden wird. Hierzu bietet Indexus II mehrere Möglichkeiten an: Die erste ist speziell für Textverarbeitungen gedacht. Die Daten werden als ASCII-Datei in Tabellenform gespeichert, wobei gewählt werden kann, ob nur der Dateiname, oder auch noch Datum und kompletter Pfad mit ausgegeben werden sollen.

Die zweite ist die bedeutendere, aber auch kompliziertere: die Ausgabe an eine Datenbank. Zu diesem Zweck kann zwischen vier verschiedenen Datenbanken gewählt werden: 1st Address, 1st Base, Adimens und Phoenix. Die eingelesenen Daten werden in ein vorbereitetes Format gebracht, das dann von diesen Datenbanken importiert werden kann. Weiterhin gibt es die Möglichkeit, die Daten direkt in die Datendatei des Datenbanksystems zu schreiben, so daß ein zusätzlicher Import entfällt. Dies funktioniert allerdings nur bei 1st Address und 1st Base, Benutzer von Phoenix und Adimens müssen weiterhin die Daten aus einer ASCII-Datei importieren.

Abb. 2:
Die Erstellung von Dateilisten kann in Indexus II weitgehend automatisiert werden.

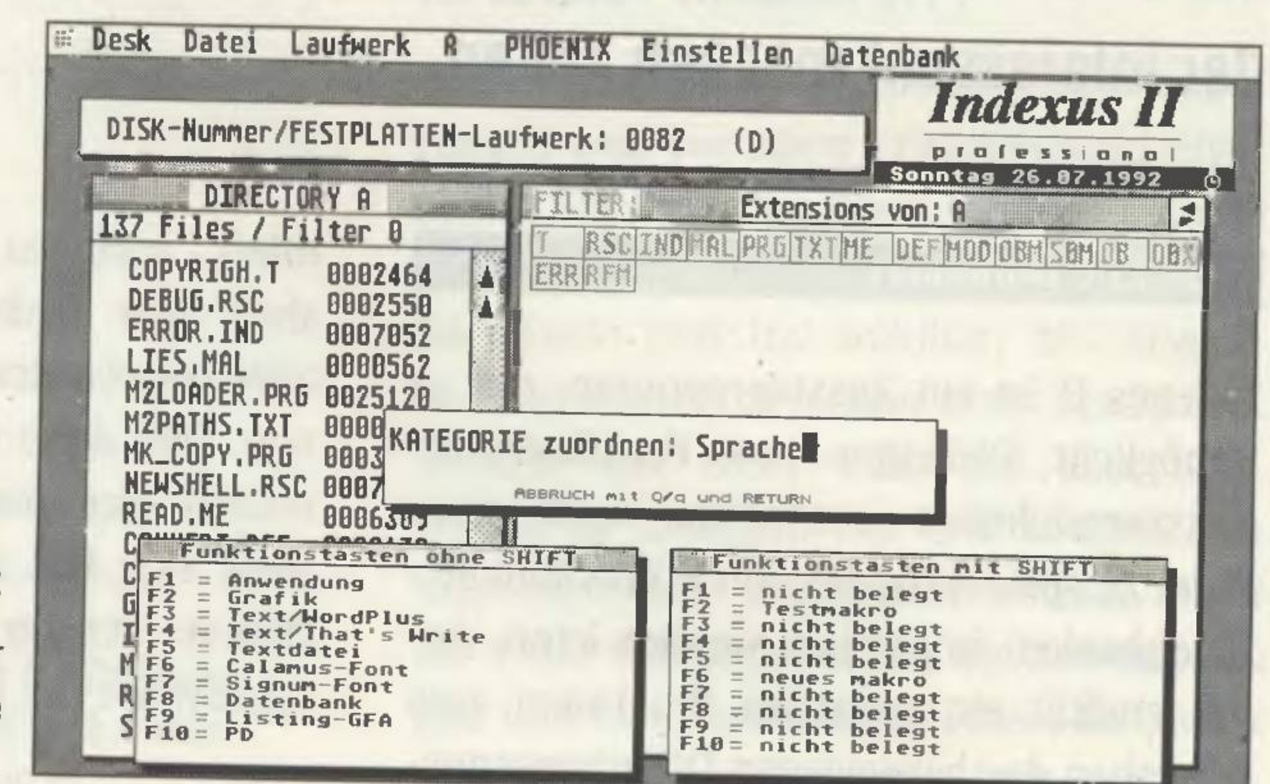


Abb. 3:
Mit Indexus II kann man jeder Datei eine beliebige Kategorie zuordnen.

Verschiedenes

Bevor die Daten endgültig gespeichert werden, kann zu allen Dateien eines Inhaltsverzeichnisses eine sogenannte 'Kategorie' vergeben werden, die bezeichnet, um was es sich auf dieser Diskette handelt. Leider wird diese Kategorie global vergeben und kann nicht für jede Datei einzeln bestimmt werden. Dafür gibt es eine andere Möglichkeit, jede Datei einzeln zu kennzeichnen: die Anmerkungen. Diese Anmerkungen können bereits in Indexus II für jede Datei eingegeben werden, was meist komfortabler ist, als das nachträgliche Einfügen in der Datenbank. Bei der Kategorie-wie der Anmerkungsvergabe gibt es Textmakros, die über die Funktionstasten abgerufen werden können.

Löschen

Indexus II kann noch mehr als nur das Verwalten von Inhaltsverzeichnissen: Das Löschen von mehreren Datensätzen gestaltet sich in 1st Address äußerst kompliziert. Daher gibt es in Indexus II einen Menüpunkt, über den es möglich ist, die Datendatei von 1st Address einzulesen und bestimmte Datensätze bzw. eine ganze Teilliste daraus zu löschen. Handelt es sich um die Datendatei mit dem von Indexus II erstellen Dateibestand, so können durch Eingabe einer Diskettennummer auch alle Datensätze gelöscht werden, die zu dieser Diskette gehören.

Das Handbuch

Das Handbuch ist sauber gebunden, das Inhaltsverzeichnis ist sauber gegliedert und es gibt keinen Winkel im Programm, der nicht angesprochen wäre. Alle Funktionen werden ausführlich erläutert und sind ausreichend bebildert. Lediglich im Textteil mangelt es etwas an Übersichtlichkeit. Hier hätte durch verschieden große Überschriften und das Beginnen einer neuen Seite bei Kapitelanfang viel erreicht werden können.

Fazit

Indexus II professional ist gut geeignet, um dem Chaos im eigenen Datei- und Diskettenbestand den Garaus zu machen. Durch die neu hinzugekommene Unterstützung von Phoenix und Adimens wird das Programm nun für noch mehr Anwender zugänglich.

Die Funktionen sind gut ausgewählt, Überflüssiges gibt es kaum. Leider gibt es aber noch einiges zu verbessern, was aber praktisch nur die Benutzeroberfläche betrifft. Doch dieses Problem dürfte sich mit der Einführung von MultiTOS lösen, da dann die Entwickler gezwungen sind, saubere Oberflächen und GEM-konforme Programmierung einzusetzen, wollen sie ihre Programme weiterhin an den Mann bringen.

eb/cs

[1] Ernst Payerl, Orbyter II, Atari Journal 12/91, Heim Verlag

Indexus II Professional

Datenblatt

- Vertrieb: MGL Software, Haidestraße 7, A-4600 Wels, Tel. (0043-7242) 26418
- Preis: DM 99,-

Bewertung

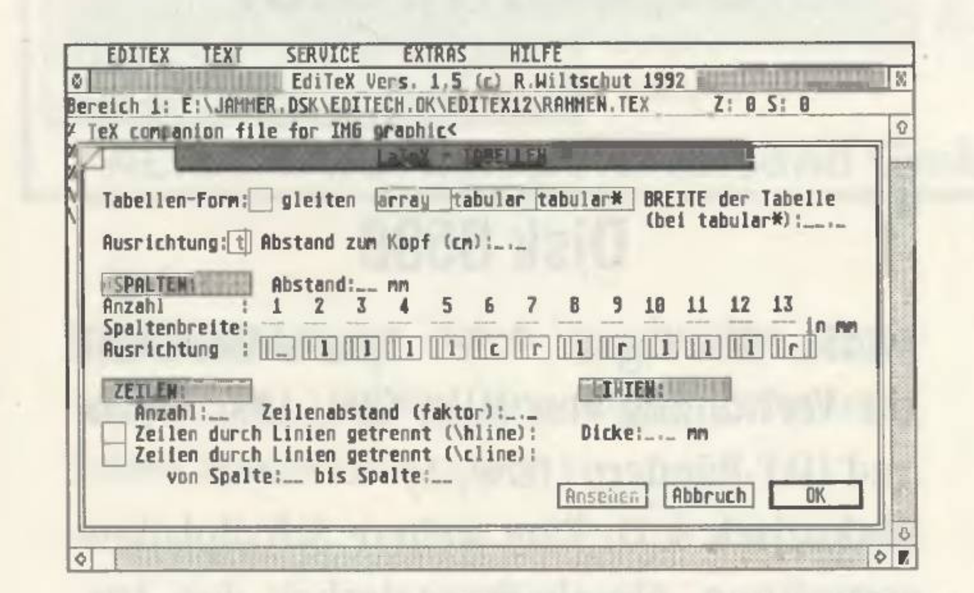
+ ausführliches Handbuch
+ Filterfunktion
+ Direktzugriff auf 1st-Address/1st-Base-Datendatei
– Nicht GEM-konforme Benutzeroberfläche
– Probleme unter Multitasking-Systemen

PUBLIC DOMAIN Neuerscheinungen

Atari Journal

Disk J283

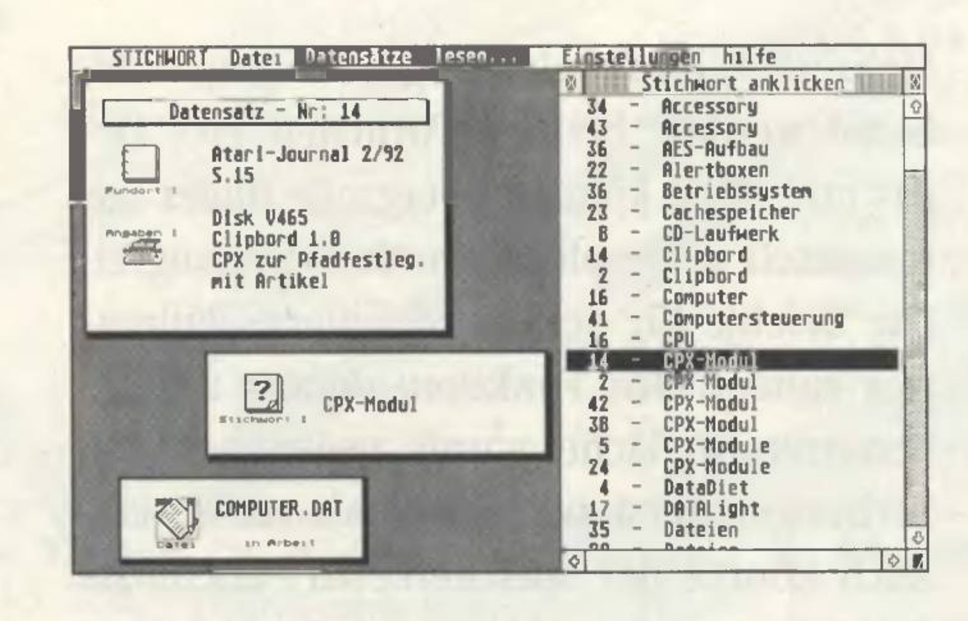
EdiTex 1.5: Obwohl auf Diskette J234 eine alte Version von EdiTeX zu finden ist, haben wir die aktuelle Version 1.5 auf einer neuen Diskette aufgenommen. Der Grund ist, daß die neue Version auf 500 Zeilen beschränkt ist. Sie zeichnet sich jedoch durch volle GEM-Kompatibilität sowie eine Optimierung von Benutzerführung und Geschwindigkeit aus. Dadurch kann EdiTex



nun auflösungsunabhängig betrieben werden. Die Ausgaben erfolgen in echten GEM-Fenstern, und auch der Aufruf von Accessories ist möglich. Besondere Features wie zwölf gleichzeitig zu bearbeitende Texte, echte Tabulatoren und eine UNDO-Funktion machen EdiTex auch für Programmierer interessant.

Disk J284

Bundesliga Adventure 1.4: Dieses Programm ist nicht die hunderttausendste Bundesliga-Simulation, sondern will – so wie es der Name schon sagt – als Adventure verstanden werden. Durch geschickte Wahl von Gast- und Heimspielen und verschiedene Taktiken soll der eigene Verein zum 'Rekord-Meister' werden.



Eiskunstlauf: Für den Leistungssport im Eiskunstlaufen sind die beiden Programme ABW_KUF und SPRUNGHÖ gedacht. Mit dem Programm ABW_KUF kann dargestellt werden, welche Auswirkungen schon geringe Schleifabweichungen oder Montagefehler der Kufe auf den Schliff haben. SPRUNGHÖ erstellt eine Grafik zur Messung der Sprunghöhe mit Video-Aufzeichnungen.

Mensa III 1.00: Bei diesem Kombinationsspiel müssen Regelmäßigkeiten erkannt und fortgesetzt werden müssen. Die 32 Aufgaben können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Für jede Aufgabe kann eine Punktzahl eingesetzt werden; bei falschen Antworten werden auch Punkte abgezogen. Das Ziel ist es, mit einer möglichst hohen Gesamtpunktzahl in die Highscore-Liste einzugehen.

Disk J285

GeoTeach 0.5: Geoteach ist eine Lernhilfe für Geografie. Es können Landkarten von Afrika, Australien, Nord- und Südamerika, Asien, Europa und der Bundesrepublik Deutschland abgerufen werden. Dabei werden jeweils die Hauptstädte aufgelistet. Durch Mausklick können die einzelnen Städte auf der Karte eingeblendet werden. (s/w, 1 MB)

Disk J286

Dump-As 1.00: Dump-As ist ein Disketten-, Speicher- und Dateimonitor mit umfangreichen Such- und Vergleichsfunktionen. Zwei getrennte Pufferbereiche und vielfältige Darstellungsmöglichkeiten runden den Funktionsumfang ab, so können Bitfelder beispielsweise grafisch angezeigt werden. (s/w, S)

GEM-Link 1.02: Allen GFA-Basic-Programmierern eröffnet GEM-Link die komfortable Möglichkeit, GEM-und VDI-Funktionen ohne unübersichtliche Funktionsaufrufe zu verwenden. Ein spezielles Programm fügt dabei das eigene Programmlisting mit verschiedenen Bibliotheksfunktionen zusammen. Das so entstandene Programm kann problemlos weiterverarbeitet werden.

Check B: Dieses kleine AUTO-Ordner-Programm meldet bei Systemen, die nur über ein Diskettenlaufwerk verfügen, das vom TOS simulierte Laufwerk B: ab. Dadurch können Programme unterscheiden, ob ein oder zwei Diskettenlaufwerke vorhanden sind.

SysInfo 1.23: Dieses nützliche Utility gibt Informationen zu Ihrer Systemkonfiguration aus. Dazu gehören Angaben zur Speicherverwaltung, der vorhandenen Laufwerke, der CPU und ggf. der FPU, der Status der Ein- und Ausgabegeräte sowie verschiedene Systemvektoren. Auch der Inhalt des Cookie Jars sowie die XBRA-Eintragungen können dargestellt werden. SysInfo kann als Programm oder Accessory verwendet werden.

Disk J287

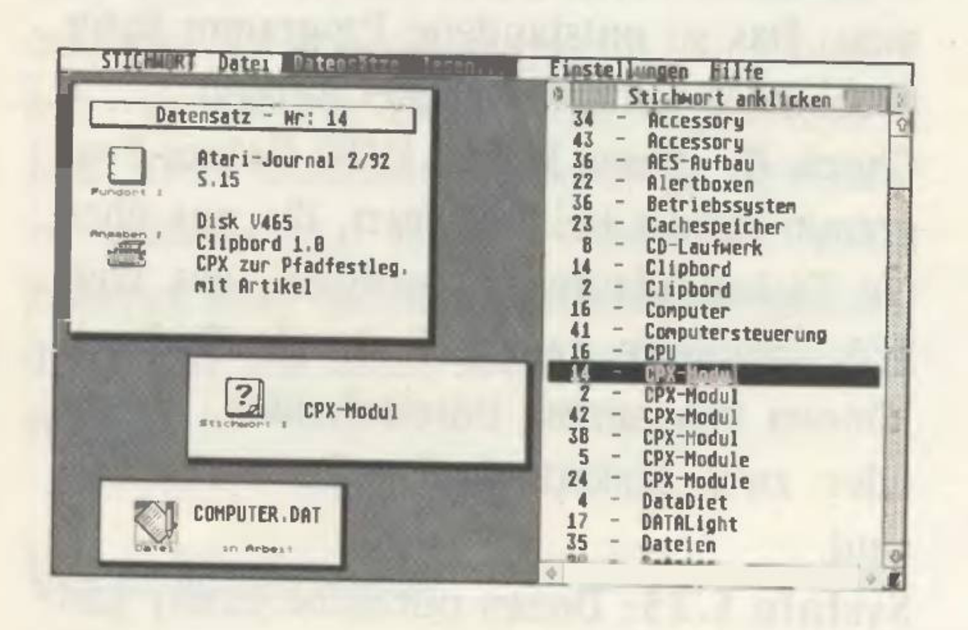
Bootcopy 1.01: Bootcopy ist dazu in der Lage, automatisch eine bestimmte Arbeitsumgebung herzustellen. Dies ist besonders für Atari-Benutzer ohne Festplatte wichtig. Als AUTO-Ordner-Programm installiert, sorgt Bootcopy beispielsweise dafür, daß die Textverarbeitung in die Ramdisk kopiert wird, so daß danach die Textdiskette im Laufwerk bleiben kann.

Farbzeig 1.00: Farbzeig ermöglicht es Besitzern eines Monochrom-Bildschirms, Farbbilder der farbigen ST-Low-Auflösung anzuzeigen. Dabei werden die Farben automatisch in Graustufen umgesetzt. Die Dateiformate PI1 und NEO werden unterstützt.

F-Dialoglib 1.00: In Verbindung mit der EasyGemLib und der DialogLib von Diskette J271 stellt die Erweiterung F-Dialoglib Dialoge in Fenstern dar. Dies ist besonders wichtig, da solche Programme auch unter MultiTOS leicht zu bedienen sind. Auch können Fenster verschoben werden, so daß dahinterliegende Informationen lesbar werden.

HelpLib 1.00: Diese Bibliothek für Omikron.BASIC enthält vier Befehle, mit deren Hilfe sich strukturierte Texte in GEM-Fenstern ausgeben lassen. HelpLib setzt die Bibliothek EasyGemLib voraus.

Stichwort 1.00: Durch dieses Programm wird die Verwaltung formatierter Datensätze erleichtert. Diese lassen sich eingeben, editieren, löschen, übernehmen und suchen. Durch die Verknüpfung mit beliebig vielen Stichworten können die Daten schnell wieder aufgefunden werden. Eine Möglichkeit zum Drucken der Datensätze ist jedoch nicht vorgesehen.

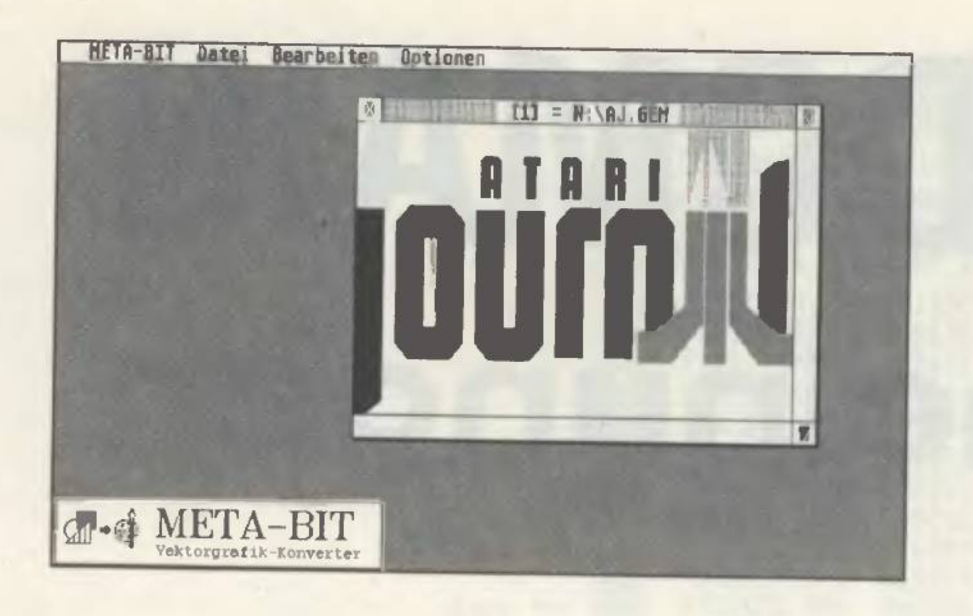


Disk J288

LIGA 3.50: Obwohl eine alte Version der Bundesliga-Verwaltung auf Diskette J150 zu finden ist, haben wir aufgrund des umfangreichen Updates eine neue Diskette zusammengestellt. Es handelt sich hierbei um eine universelle Ligen-Verwaltung. Es lassen sich 16 bis 18 Vereine anlegen. Auch Sonderfälle wie ungerade Vereinsanzahlen, doppelde Hin- und Rückrunden und Fünf-Statz-Ligen können bearbeitet werden.

Disk J289

Meta-Bit 1.1d: Meta-Bit ist ein Vektorgrafik-Konverter, dessen Benutzeroberfläche komplett in GEM realisiert ist. Gegenüber der früheren Version (auf Disk J238) wurde der Umfang so stark erweitert, daß wir eine neue Diskette herausgeben mußten.



Mehrere Bilder können gleichzeitig bearbeitet werden; bei den Formaten PIC, Degas und STAD können übergroße Bilder automatisch aufgesplittet werden. Umfangreiche Befehle für benutzerdefinierte Füllmuster runden den Funktionsumfang ab. Die Benutzeroberfläche wurde gegenüber den vorherigen Versionen nochmals verbessert. Auch konnte der Speicherbedarf nochmals optimiert werden. Als neues Grafikformat wird das GFA-Blockformat unterstützt. (s/w, S)

Überwisp: Das Programm Überwisp dient dazu, die Überweisungsformulare von Banken und Sparkassen automatisch zu bedrucken. Dazu wird am Bildschirm eine entsprechende Maske ausgefüllt, die dann automatisch auf das entsprechende Formular gedruckt wird. Es wird ein NEC P6/7 oder kompatibler Drucker vorausgesetzt. Als besonderes Extra ist die Datumseingabe besonders benutzerfreundlich ausgeführt; der entsprechende Programteil liegt als Basic-Quelltext bei.

Updates

DialogLib 1.10 (J271): Eine Library für Omikron Basic zum Arbeiten mit Dialogboxen. Dieses Update enthält weitere Befehle, zum Beispiel zur Gestaltung eines eigenen Desktops. Die Gestaltung eigener Programme mit GEM-Oberfläche wird so erleichtert. Die DialogLib funktioniert nur zusammen mit der GEMLib oder der EasyGEMLib.

Audio Manager 2.10 (J279): Ein Verwaltungsprogramm für Tonträger. MC-Etiketten lassen sich nun als 'Faltetikett' ausdrucken, wobei von außen das Inhaltsverzeichnis für die A-Seite und von innen die B-Seite lesbar ist. Viele kleine Verbesserungen sind ebenfalls ausgeführt worden, so ist nun das Listenzeichen für den senkrechten Strich frei wählbar, und die Überschrift 'Zeit' in 'Plattenzeit' korrigiert.

XGraf-EWS (J282): Das grafische Entwicklungssystem XGraf bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten zum Erzeugen von Grafiken, die sich anschließend in eigene Omikron-Basic-Programme durch BLOAD oder MERGE einbinden lassen. Die vorliegende Version wurde überarbeitet und in vielen Teilbereichen verbessert.

ST Computer

Disk S538

Audio Manager 2.0: Spezialdatenbank zur Verwaltung von MCs, CDs, LPs, Video- und DAT-Bändern. (s/w, S)

Diskothek 4.0: Eine weitere Schallplattenverwaltung, die als Besonderheit den Ausdruck von Hüllen mit dem Logo der jeweiligen Band unterstützt. Die hier vorliegende Version kann nur 20 Tonträger verwalten. (s/w)

Disk S539

Desert Drain 1.3: Komfortabler Disassembler, der nicht nur Programme, sondern auch Programmteile und Speicherbereiche bearbeiten kann. Systemvariablen und Betriebssystemaufrufe werden erkannt und durch symbolische Namen ersetzt.

ADATH: Datenverwaltungsprogramm für Namenslisten, Bücher- und Schallplattendaten. Das Programm zeichnet sich weniger durch seine Optik, als vielmehr durch Geschwindigkeit und Betriebssicherheit aus.

Howold: Dieses Programm bestimmt aus Ihren Lebensgewohnheiten Ihre statistische

Lebenserwartung. Wenn Sie ohnehin ungesund leben, sollten Sie dieses Programm besser ignorieren ... (s/w)

Disk S540

CELEB 2.0: Diese umfangreiche Datensammlung für Chemiker beinhaltet das Periodensystem, zahlreiche Daten über Kohlenhydrate, Aminosäuren, Ringsysteme, Funktionen zur Umrechung von Einheiten und vieles mehr. (s/w, 1 MB)
Graham 1.3: Zusatzprogramm zu CELEB, das auf die Umrechung aller für die Chemie relevanten Einheiten spezialisiert ist. (s/w)

Disk S541

Caesar: Ein Vokabellernprogramm mit Beispieldateien für Englisch und Latein.
Galaxie 2.4: Strategiespiel, bei dem Sie als Herrscher eines Weltraumstaates das gesamte Universum erobern sollen. (s/w)
Erdkunde: Ein Quizprogramm, das den Spieler die Hauptstadt eines Landes oder das zu einer Hauptstadt gehörende Land raten läßt. (s/w)

Disk S542

WinX 2.0: Die neue Version dieses bekannten Utilities kann nun bis zu 40 GEM-Fenster mit jeder bekannten TOS-Version darstellen. Dabei erlaubt WinX jetzt auch die Bedienung eines im Hintergrund liegenden Fensters. Die Konfiguration erfolgt über ein CPX-Modul.
Karma: Grafikkonverter für die gängigsten Bildformate auf dem ST. Es werden auch Mac- und PC-Formate unterstützt, Farbformate eingeschlossen. Die vorliegende Version konvertiert nur Bilder bis zu 10 KByte Größe. (S)
EasyFSel: Sammlung von Routinen in C, um den File-Selektor möglichst optimal und korrekt ansprechen zu können.
TOS Manager: Datei-Utility, das u.a. Dateien und Directories ausdrucken kann. (1 MB, S)
Drucker: 22 Druckertreiber für den HP DeskJet 500 speziell für Phoenix und Adimens, die alle Spezialfunktionen dieses Druckers nutzen (inkl. Querdruck).
Konvert CPX: CPX-Modul zur Konvertierung von Dezimal- in Hexadezimal-Zahlen und umgekehrt.
TTP-Tools: Sammlung kleiner Utilities, vor allem für Kommando-Shells geeignet.

Disk S543

Wega Light: Eine leicht eingeschränkte Version des WEGA Developer Kits von Dietmar Rabich, das die Programmierung mit Pure C erheblich erleichtert.

Disk S544

MIDI-Out!: Utility für MIDI-Anwender, die auf die Schnelle die per MIDI versandten Daten überprüfen wollen.
MIDI-Play: Ein Programm, das Samples des Sample Wizzard STE (Galactic) laden und per MIDI-Kommando abspielen kann. (nur auf STE/TT)



Demos

Kaufen Sie nie wieder die Katze im Sack!

Mit unserer umfangreichen Sammlung von Demoversionen kommerzieller Programme haben Sie die Chance, viele Programme vor einem eventuellen Kauf ausführlich zu Hause zu testen. Zum Preis einer PD-Diskette können Sie die unten aufgeführten und 10 weitere Demoversionen direkt bei uns bestellen; alles weitere erfahren Sie auf der letzten Seite dieser Ausgabe.

Bitte beachten Sie: Die angebotenen Disketten enthalten nur in der Funktion eingeschränkte Demoversionen der Originalprogramme. Das vollwertige Original erhalten Sie bei dem jeweils angegebenen Hersteller oder im Fachhandel.

• De16 **MegaFakt**
Fakturierungsprogramm (MegaTeam)

De17 **Orchest**
Kompositionsprogramm (Prof. H. Walz)

De18/19 **Repro Studio ST**
Bildverarbeitungsprogramm (Trade iT)

De20 **Diskus 1.02**
Komfortabler Diskmonitor (CCD)

De21 **Tempus Word 1.00**
Die neue Textverarbeitung (CCD)

De22 **SPC Modula-2 2.0**
Modula-2 (advanced applications)

De23 **ST MATLAB**
Matheprogramm (advanced applications)

De24 **Omikron EasyGEM Library**
GEM-Library für Omikron.BASIC (Omikron)

De25 **Tempus 2.06**
Schneller Texteditor (CCD)

De26 **CIS Lohn&Gehalt 2**
Lohnabrechnung (Ciechowski Computer)

De27 **1st Address**
Schnelle Adressverwaltung (Victor KG)

De28 **Lern ST Plus**
Vielseitiges Lernprogramm (UVS)

De29 **PKS Write**
Texteditor für Calamus (DMC)

De30 **The Optimizer**
Optimierung der Festplatte (Projekt FPS)

De31 **Maxidat**
Dateiverwaltung (Softwarehaus A. Heinrich)

De32 **Easy Rider Reassembler**
Reassembler (Borchard)

De33 **ReProk**
Büroorganisation (Stage Microsystems)

De34 **SciGraph**
Präsentationsgrafiken (SciLab GmbH)

De35 **ST-Statistik**
Statistikprogramm mit Grafik (SciLab)

De36/37 **MegaPaint II Professional**
Zeichenprogramm (TommySoftware)

De38 **GrafStar**
Malprogramm als Acc. (TommySoftware)

De39 **SoundMerlin**
Sample-Editor (Tommy Software)

De40 **The SoundMachine II**
Soundprogrammierung (Tommy Software)

De41 **Lavadraw**
Zeichenprogramm (K&L Datentechnik)

De42 **DiSc-Grafik ST 2.01**
Zeichenprogramm (DiSc-Software)

De43 **T.I.M. Depot**
Depotverwaltung (C.A.S.H. GmbH)

De44 **T.I.M. Cashflow**
Kassenbuchführung (C.A.S.H. GmbH)

De45 **T.I.M. Banktransfer**
Zahlungsträger (C.A.S.H. GmbH)

De46 **T.I.M. II Fibu**
Finanzbuchhaltung (C.A.S.H. GmbH)

De47 **Soundman**
Musikeditor (Galactic)

De48 **STar Designer**
Vielseitiges Zeichenprogramm (Galactic)

De49 **Omikron.BASIC Compiler**
Compiler zu Omikron.BASIC (Omikron)

De50 **Mortimer**
Multifunktionales Utility (Omikron)

De51 **esprit**
Spiel (Application Systems)

De52 **script 1.0**
Textverarbeitung (Application Systems)

De53 **Btx/Vtx-Manager 3.0**
Btx-Programm (Drews EDV+Btx GmbH)

De54 **BeckerCAD ST**
CAD-Programm (Data Becker)

De55 **BeckerCALC/3 ST**
Tabellenkalkulation (Data Becker)

De56 **GenEdit ST**
MIDI-Editor (Hybrid Arts)

De57 **EZ Package**
EZ-Track und EZ-Score (Hybrid Arts)

De58 **Edit Track I**
Sequencer (Hybrid Arts)

De59 **Ludwig ST**
Kompositionsprogramm (Hybrid Arts)

De60 **Cato**
Options-/Terminmarktanalyse (H. Richter)

De61 **BASiCHART**
Tabellenkalkulation (POINT Computer)

De62 **CW-Chart**
Börsensoftware (Foxware)

De63 **DesaShell**
Shell (DesaSoft GbR)

De64 **Steve**
Text, Grafik, Datenbank (Kieckbusch GmbH)

De65/66 **CADjA**
CAD-Programm (Kieckbusch GmbH)

De67 **Infinitus**
Malprogramm (Invent AG)

De68 **SPS-ST**
Maschinensteuerung (Karstein Datentech.)

De69 **Sherlook 3.0**
Schrifterkennung (Vertrieb: H. Richter)

De70 **PKS-Edit**
Editor für Programmierer (PKS Software)

De71 **PegaFAKT**
Fakturierungsprogramm (PegaSoft)

De72 **ChessBase**
Schachspielverwaltung (ChessBase GmbH)

De73 **James 3.0**
Börsensoftware (IFA - Köln)

De74 **EasyBase**
Datenbank (Omikron.Software)

• De75 **Astrolog**
Astrologieprogramm (KOA-Soft)

De76 **Datobert Business 3.0**
Business-Grafiken (Baumann Computer)

De77 **Deluxe Paint**
Zeichenprogramm (Rushware)

De78 **K-Fakt, K-Fibu & Compatible**
Fakturierung & Fibu (TK Computer-Technik)

De79 **Turrican**
Actionspiel (nur in Farbe, Rainbow Arts)

De80 **Lex-Star V2.0**
Anwaltssoftware (Software Rohleff GdbR)

De81 **PegaSTIC**
Etikettendruck (PegaSoft)

De82 **ST Haushalt**
Haushaltsprogramm (Heim Verlag)

De83 **Einnahme/Überschuß**
Einnahme-/Überschuß (Heim Verlag)

De84 **ST-Modular**
Modula-2 (Heim Verlag)

De85 **CAG**
Grafikprogramm (stephan stoske)

De86 **Dulek**
Rechtschreibprüfung (Richter)

De87 **Btx-Börsenmanager**
Börsenprogramm (T. Bopp Software)

De88 **Avant Vektor**
Vektorisierungsprogramm (Trade iT)

• De89 **Phoenix 2.0**
Datenbank (Application Systems)

De90 **Fastcard 1.9**
Kartenprogramm (Plückhahn Software)

De91 **CodeKeys**
Der universelle Macro-Manager (Artifex)

De92 **PBOC**
Konverter GfA-Basic in C (Richter)

De93 **ST Kassenbuch**
Buchführung (Heim Verlag)

De94 **Statistik Profi**
Statistikprogramm (Heim Verlag)

De95 **ST C.A.R. V2.52**
System-/Regelungsanalyse (Heim Verlag)

De96 **Syntex**
Texterkennungsprogramm (Richter)

De98 **Kobold V1.0**
Dateikopierer (Richstein&Dick GbR)

• De99 **ST Netzplan III**
Netzplanbearbeitung (Heim Verlag)

De100 **HotWire 3.0**
Die echte Desktop-Alternative (Artifex)

De101 **MusicMon ST**
Synthesizer-Programm (Galactic)

De102 **Top Secret**
Datenverschlüsselung (Galactic)

De103 **Retrieve**
Stichwortsuchprogramm (Galactic)

De104 **Perspektive ST**
3D-Konstruktionsprogramm (Heim Verlag)

De105 **ST-Auftrag**
Auftragsverwaltung (AS-Datentechnik)

De106 **Dr. Schelm / Zitat**
Spiele (Kreativ Software / Richter)

De107 **Graffiti**
Zeichenprogramm (K&L-Datentechnik)

De108 **ST/TT-Review 1.0**
Literaturarchiv (Heim Verlag)

De109 **Formular Plus**
Formular-Druck (Alfred Saß Software)

De110 **MultiDesk Deluxe**
Accessory-Manager (Artifex)

De111 **Artis**
Zeichenprogramm (Artis)

De112/113 **DynaCADD 2.0 ST**
3D-CAD-Software (CRP-Koruk)

De114/115 **DynaCADD 2.0 TT**
3D-CAD-Software (CRP-Koruk)

De116 **The Game V1.0**
Spiele-Entwicklungs-Paket (Heim Verlag)

De117 **SparrowText**
Textverarbeitung (GMa-Soft)

De118 **ST-Fakt**
Fakturierungsprogramm (GMa-Soft)

De119 **ST-Fibu**
Buchführung (GMa-Soft)

De120 **Einkommensteuer 1991**
Einkommensteuerberechnung (Uwe Olufs)

De121 **PCB-Layout**
Platinenlayout (Thomas Praefcke)

De122 **MegaPlot**
Grafische Datenauswertung (Dr. R. Pape)

De123 **ST-Giro**
Zahlungsverkehr (GMa-Soft)

De124 **Harofakt**
Software f. Handwerksbetriebe (Harosoft)

De125 **Mathe STar**
Mathematik-Software (Heim Verlag)

De126/127 **Skyplot Plus 4**
Astronomiepaket (Heim Verlag)

De128 **Convector Zwei**
Autotracer mit Bezierkurven (SHIFT)

De129 **Charly Image 1.0**
Bildverarbeitung (Wilhelm Mikroelektronik)

De130 **Pure Pascal**
Programmiersprache (ASH)

De131 **Mail Service ST/TT 1.60.7**
Mailing-Software (DarkSoft Systems)

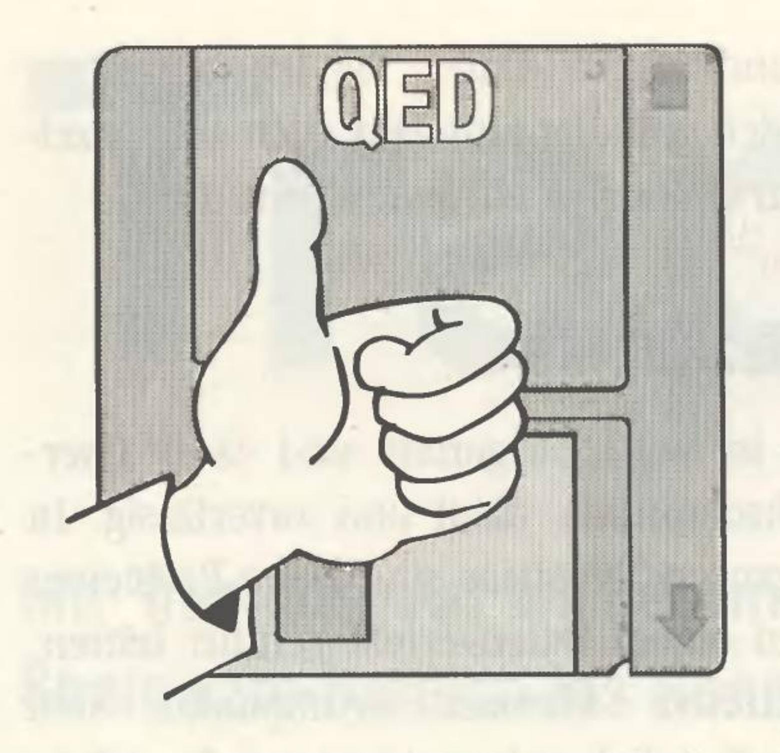
• De132 **ComBase**
Datenbank (Heim Verlag)

• De133 **Calligrapher**
Textverarbeitung (Working Title)

• De134 **Formel-X**
Formelsatz-Utility (Heim Verlag)

• De135/136 **Signum III**
Textverarbeitung (Application Systems)

• De137 **That's Write 2**
Textverarbeitung (Heim Verlag)



Tip des Monats

Damit ein Texteditor zum Tip des Monats gewählt wird, muß er sich schon recht deutlich von seiner Konkurrenz abheben. Und genau das tut QED.

Zunächst einmal präsentiert sich der Editor QED von Tom Quellenberg, der uns in der Version 3.02 vorlag, in einem GEM-konformen Gewand und erinnert an einigen Stellen etwas an eine bekannte 'Limonade'. QED benutzt einen eigenen Desktop, der aber jederzeit in ein Fenster gelegt werden kann, sowie über die Tastatur bedienbare und 'flugfähige' Dialoge. Der Editor läuft sogar als Accessory, dabei sollte man aber mindestens eine TOS-Version ab 2.0x besitzen. Die Unterstützung von GDOS-Fonts und des GEM-Klemmbretts ist eigentlich schon eine Selbstverständlichkeit, wobei QED aber auch mit proportionalen Fonts keine Schwierigkeiten hat.

OOOPs!

QED verfolgt ein objektorientiertes Konzept, d.h. daß auf verschiedene Objekte gleiche Funktionen über einen Menüpunkt angewendet werden können. Zum Beispiel ist es nicht nur möglich, im Speicher, sondern auch auf der Platte zu suchen, abhängig davon, ob das Disketten-Icon selektiert wurde oder nicht. Für größere Projekte kann man sich in QED sogar eine Projektdatei erstellen, in der mehrere Dateien zusammengefaßt werden.

Das hervorstechende Merkmal von QED ist ganz klar der weitgehend automatische Fließtext. Während die meisten anderen Editoren nur den einfachen Wortumbruch kennen, ist es bei Fließtext möglich, auch innerhalb eines Absatzes Veränderungen vorzunehmen, ohne daß eine umständliche Nachformatierung von Hand notwendig ist. QED ist dabei sehr schnell, wobei einige Sonderfälle aber nicht berücksichtigt werden; in diesem Fall muß man die Absatzformatierung manuell auslösen. Dafür kennt er als einziger mir bekannter Editor auch eingerückte Fließtexte und ebenso 'echte' Tabulatoren im Fließtextmodus.

Das Ende eines Absatzes wird dadurch gekennzeichnet, daß vor dem Zeilenumbruch kein Leerzeichen oder Bindestrich steht. Damit ist es auch möglich, ohne Verlust des Formats den Text mit einem anderen Editor zu bearbeiten. Dieser darf jedoch nicht die Leerzeichen an den Zeilenenden löschen.

Abb. 1: QED verfügt über einen eigenen GEM-Desktop.

Suchen a la UNIX

Die Suchfunktion in QED gehört zu den mächtigsten dieser Art und ist trotzdem sehr einfach zu bedienen, nicht zuletzt wegen der Online-Hilfe in diesem Dialog. Zunächst einmal ist es natürlich möglich, den aktuellen Text zu durchsuchen. Dabei kann man verschiedene Optionen angeben, unter anderem den Startpunkt, die Richtung, Groß/Klein-Unterscheidung und, ob Quantoren (also Wildcards) benutzt werden sollen. Bei den Quantoren hat man sich an den UNIX-Metazeichen für Dateinamen orientiert, wie sie z.B. auch von dem Fileselector Selectric benutzt werden. Die letzten zehn Suchbegriffe merkt sich QED; diese können so jederzeit wieder abgerufen werden. Auch ein Einfügen von Begriffen in das Eingabefeld über das GEM-Klemmbrett ist möglich. In diesem Dialog kann man alternativ auch den Suchbegriff direkt ersetzen lassen. Dabei hat man die Wahl, ob nur der erste Begriff, alle Begriffe oder erst nach Rückfrage ersetzt werden soll.

Wie oben schon erwähnt, kann man die Suchfunktion auch auf mehrere Dateien anwenden. Dazu selektiert man das Disketten-Icon und ruft die Suchfunktion auf. Jetzt erscheint ein etwas anderer Dialog, in dem man neben der Dateimaske und dem Pfad auch einen Suchbegriff angibt. Das Ergebnis ist ein neues Projekt, welches von QED automatisch generiert wird.

Hundemarke

QED unterstützt natürlich auch Marken (fünf an der Zahl), die sogar über die geladenen Texte verteilt sein können. Da Zahlen immer wenig Aussagekraft haben, kann man den Marken eine kurze Bemerkung verpassen, welche dann auch im Menü wiederzufinden ist.

Oft wiederkehrende Vorgänge und Floskeln können mit dem eingebauten Makro-Recorder aufgezeichnet werden. Dabei werden sogar Eingaben in den Dialogen mit berücksichtigt, was nicht unbedingt selbstverständlich ist. Alternativ läßt sich auch ein markierter Block als Makro übernehmen. Insgesamt kann man 20 Makros auf die Funktionstasten legen; eine Nachbearbeitung ist jedoch noch nicht möglich.

Neben den Makros kennt QED auch sogenannte Kürzel. Jeder TeXniker verrenkt

Beispielkürzel in QED

```
# Kürzeldatei für den Editor qed
#
# Die Kürzel werden durch Drücken der
# ESC-Taste zu dem Text nach dem '='-
# Zeichen expandiert. Hierbei werden
# alle Zeichen bis zum Zeilenende
# benutzt. Optional kann der hinter dem
# '='-Zeichen eine Tilde (~)
# enthalten. Sie gibt die Position an,
# an der der Cursor nach dem
# expandieren stehen soll. Ist sie
# nicht angegeben, befindet sich der
# Cursor anschließend am Ende des Text.
#
ds=\documentstyle[german]{}
b=\begin{}
e=\end{}
s=\section{}
ss=\subsection{}
sss=\subsubsection{}
i=\item~
i[=\item[]~
ps=\pagestyle{}
np=\newpage
cd=\cleardoublepage
cp=\clearpage
td=\today
h=\huge
H=\Huge
em={\em }
sf={\sf }
it={\it }
```

sich beispielsweise das Handgelenk, wenn er TeX-Befehle eingeben muß. In einer ASCII-Datei kann man bestimmte Kürzel den verschiedenen Befehlen zuweisen. Gibt man jetzt im Editor ein Kürzel ein und drückt direkt danach die ESC-Taste, so wird dieses expandiert. Dabei kann man in der Kürzel-Datei sogar festlegen, an welcher Stelle der Cursor danach stehen soll.

Druckerausgabe

Natürlich kann QED das Getippte auch ausdrucken: Dabei kann man entscheiden, ob der gesamte Text oder nur der selektierte Block gedruckt werden soll. Auch das Klemmbrett läßt sich übrigens ausdrucken. Im Druckdialog kann man auch Zeilenlänge, Seitenlänge sowie den linken Rand einstellen; Seiten- und Zeilennummern fügt QED auf Wunsch automatisch ein.

Neben den schon erwähnten Funktionen gibt es noch einige Kleinigkeiten, die QED auszeichnen: So ist es – neben der gewohnten Blockmakierung mit der Maus – auch möglich, einen Block mit der Tastatur aufzuziehen. Auch lassen sich Blökke ein- und ausrücken. Über einen Schalter kann man QED für jeden Text getrennt mitteilen, ob Return und Linefeed oder nur Linefeed als Zeilenende-Kennzeichen benutzt werden soll; bei der Bearbeitung von UNIX-Dateien ist diese Möglichkeit unverzichtbar. Weiterhin kann man Tabulatoren in Leerzeichen und zurück wandeln. Über eine weitere Funktion ist es dann auch möglich, die Leerzeichen am Ende einer Zeile zu löschen.

Die umfangreiche Anleitung zu QED liegt in drei Formaten vor: als ASCII-, als TeX-und als DVI-Datei. Sie ist sehr übersichtlich gestaltet und geht auch auf Einzelheiten ein; selbst ein Index fehlt nicht.

Reifezeugnis

QED ist sehr ausgereift und läuft überdurchschnittlich stabil und zuverlässig. In der ganzen Testphase sind keine Probleme, die zu einem Datenverlust geführt hätten, aufgetreten. Kleinere Kritikpunkte sind wahrscheinlich schon in einer der nächsten Versionen ausgemerzt. QED ist Shareware, d.h. wenn man das Programm regelmäßig benutzt, muß man dem Autor einen Betrag von DM 50,- zukommen lassen. Das Programm ist in verschiedenen Mailboxen zu finden oder aber auch bei Einsendung einer Diskette mit einem adressierten und frankierten Rückumschlag direkt beim Autor erhältlich.

os/cs

QED 3.02

Datenblatt

- Vertrieb: Tom Quellenberg, Petersenweg 8, W-2820 Bremen 77
  E-Mail: Tom Quellenberg @ HB (MausNet)
  bzw. Tom_Quellenberg@hb.maus.de
- Preis: DM 50,- (Shareware)

Trapido

Mit Trapido geht wiederum ein neues DFÜ-Programm aus dem Shareware-Bereich ins Rennen um die Gunst der Datenreisenden unter den Atari-Anwendern. Wie seine Hauptkonkurrenten Rufus und Connect ist auch Trapido Shareware, sodaß Sie das Programm vor dem Kauf testen können.

von Günter Odebrecht

Ist man nach kurzer Einarbeitungszeit mit dem Programm zufrieden und will es weiterhin benutzen, so fordert das Programm stets nach dem Einschalten dazu auf, einen Shareware-Obulus von DM 49,- an die beiden Programmierer zu entrichten; Schüler und Studenten kommen sogar noch DM 10,- billiger weg. Als registrierter Anwender erhalten Sie dann die jeweils aktuellste und personalisierte Version des Programms, wobei die Shareware-Erinnerung natürlich nicht mehr erscheint.

Erster Einblick

Nach dem Programmstart blickt man zunächst auf einen fast leeren Bildschirm. Nur eine Statuszeile zeigt ganz unten die aktuellen Einstellungen sowie Uhrzeit und Verbindungszeit an. Die auf den ersten Blick vermißte Menüzeile taucht jedoch sofort auf, wenn man mit dem Mauszeiger den oberen Bildschirmrand berührt. Diese zwar im Hinblick auf saubere Programmierung sehr bedenkliche, aber dennoch recht pfiffige Lösung läßt die größtmögliche Bildschirmfläche frei.

Erfreulich ist, daß auch ein angeschlossener Großbildschirm automatisch erkannt und in voller Größe ausgenutzt wird. Übrigens haben die Programmierer in Anbetracht der in Kürze zu erwartenden Einführung von MultiTOS angekündigt, ihr Programm rechtzeitig um die Ausgabe in Fenster zu erweitern.

Die schon erwähnte Menüzeile präsentiert sich auf den ersten Blick als erfreulich reichhaltig und dabei doch gut und GEM-konform strukturiert. Alles Wesentliche läßt sich direkt im Menü ablesen und einstellen. Wo es nötig ist, weisen die üblichen drei Punkte hinter dem Menüeintrag auf eine detaillierte Dialogbox hin, die sich beim Anklicken dieses Eintrags öffnet. Sämtliche Dialogboxen sind einheitlich gestylt und enthalten meist außer den nötigen und üblichen Buttons wie 'Ok' und 'Abbruch' noch einen 'Info...'-Button: Knapp aber ausreichend wird damit zu fast jeder Box ein erklärender Hilfstext angeboten. Die meisten Menüpunkte lassen sich auch per Tastatur erreichen.

Menüstruktur

Hinter den Menüpunkten 'Laden...' und 'Speichern...' verbergen sich zwei identische Alertboxen mit der Möglichkeit auszuwählen, welche Programmparameter oder Extras gewünscht werden. Zur Auswahl stehen die allgemeinen Programmparameter, die Übertragungsparameter, die Dialogboxen-Position, die ANSI-Zuordnung und eine Zeichenwandlungstabelle. Weiterhin kann man verschiedene Funktionstasten-Belegungen verwalten sowie eine oder auch verschiedene Telefonnummern- bzw. Mailboxlisten führen.

Weitere nützliche Funktionen im Datei-Menü sind das Anlegen von Ordnern, Löschen von Dateien sowie das Starten externer Programme aus dem Programm heraus, ohne Trapido dazu verlassen zu müssen. Ebenso lassen sich externe Programme auf Funktionstasten legen.

Im Menü 'Terminal' findet sich unter 'Emulation' die Auswahl zwischen ASCII, VT52, VT102 und ANSI-Emulation. Zwei weitere Emulationen sind grau hinterlegt und derzeit noch nicht anwählbar: VT240 und CompuServe B. Der Punkt 'Einstellungen' birgt einige Wahlmöglichkeiten bezüglich der Bildschirmdarstellung, der Tabulatoren und der Verwendung des Ziffernblocks. Wenn allerdings in dieser Alertbox

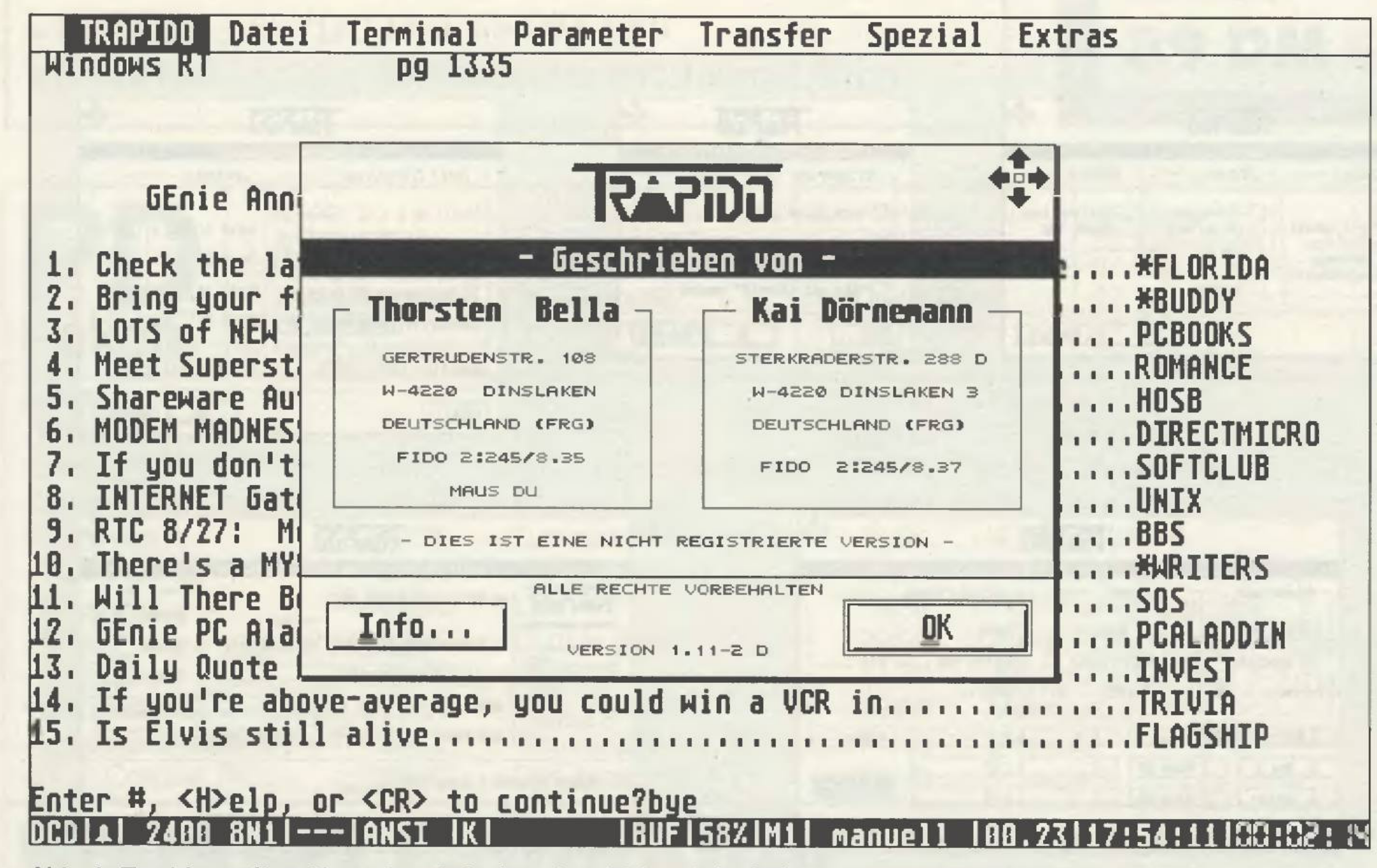


Abb. 1: Trapido verfügt über eine einfache, aber leider nicht GEM-konforme Oberfläche.

die Invertierung des Bildschirms anwählbar ist, finde ich einen zusätzlichen Menüeintrag im Hauptmenü mit der gleichen Funktion unnötig. Gleiches gilt für die zusammengehörende Funktionen 'freier Platz' und 'Laufwerk' im Datei-Menü.

Weiterhin findet sich unter 'Farben...' eine Möglichkeit zur Farbzuordnung für ANSI und VT52. Darüber werden sich besonders die Besitzer eines Farbbildschirms freuen; jedoch kommen auch die Monochrom-Anwender nicht zu kurz, die anstelle der Farben die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Attributen haben.

Zu guter Letzt kann man sich noch einen von zur Zeit neun verschiedenen Bildschirmfonts aussuchen und diesen als Default speichern. Neben dem persönlichen Geschmack ist es auch eine Frage der Bildschirmgröße, da mit einem der kleinen Fonts sehr viel mehr Informationen auf die vorhandene Fläche zu bringen sind.

Einstellungssache

Der nächste Menüpunkt – Parameter – ist überwiegend in Form von Radiobuttons realisiert und erlaubt die üblichen Einstellungen von Baudrate, Anzahl der Daten- und Stop-Bits sowie der Parität. Witzigerweise ist all dies wiederum in einer durch 'COM-Konfig...' erreichbaren Dialogbox einstellbar, wobei jedoch hier zusätzliche 300 Baud anwählbar sind, die RTS/CTS-Steuerung jedoch weggelassen wurde.

Die Portauswahl ist umfassend und erlaubt – auf dem TT – unter anderem auch die Anwahl von 'Modem 2', 'Serial 1' und 'Serial 2'. Auf einem 'herkömmlichen' ST sind natürlich nur 'Modem 1' und der MIDI-Port anwählbar.

Z-Modem

Kommen wir zum nächsten Hauptmenüpunkt, der mit 'Transfer' überschrieben ist. Eine der wichtigsten Dialogboxen erscheint nach Anwahl von 'Einstellungen...': Da Trapido bei der Übertragung ganzer Dateien auf Wunsch auch externe Protokolle verwenden kann, steht einer Nutzung von Michael Zieglers ZModem-Routinen nichts im Wege.

Allerdings muß Trapido dazu wissen, unter welchem Suchpfad es die SZ/RZ-Programme zum Senden bzw. Empfangen von Dateien findet, oder ob auf die Programm- oder Accessory-Version von GSZRZACC zugegriffen werden soll. Auf Wunsch können diesen Modulen auch Parameter übergeben werden, mit denen sich ihre Funktionsweise steuern läßt. Benutzt man ZModem zur Dateiübertragung, so kann man die Schlüsselzeichen festlegen, die den eigenen Rechner zum automatischen Empfang per ZModem veranlassen, sobald die Gegenstelle eine solche ZModem-Übertragung anbietet.

Natürlich kann man im Transfer-Menü einen Up- oder Download bzw. eine ASCII-Übertragung auch manuell auslösen. Hat man es im Falle der ASCII- Übertragung mit einer etwas trägen Gegenstelle zu tun, so lassen sich die durch Versuche ermittelten Wartezeiten einstellen, und zwar getrennt nach jedem Zeichen bzw. nach jedem Zeilenende.

Spezialitäten des Hauses

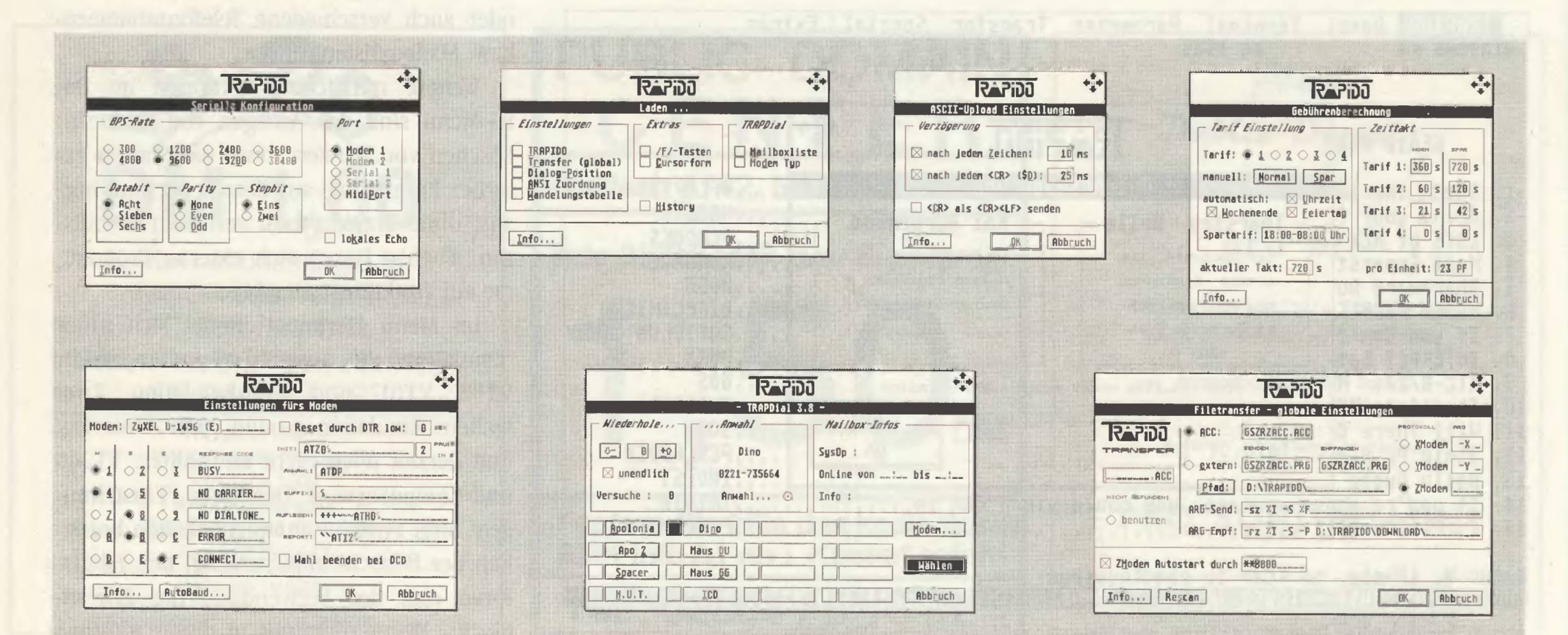
Der vorletzte Menüpunkt mit dem Titel 'Spezial' verbirgt noch einen Zeichenfilter, den Textpuffer und dazu die Einstellung, ob innerhalb des Textpuffers Escape-Sequenzen zugelassen werden. Weiterhin findet man hier einen Umlautkonverter, den Zeileneditor und die Einstellung, ob sich der Rechner bemerkbar machen soll, sobald er eine Verbindung hergestellt hat.

Im letzten Menü 'Extras' wird es noch einmal interessant: Dort steckt der Auto-Dialer, der die kompletten Informationen zu 16 Mailboxen verwaltet. Reicht das nicht, lädt man einfach eine weitere Mailboxliste nach. Zur automatischen Anwahl markiert man eine oder auch mehrere der gespeicherten Nummern. Diese werden dann nacheinander angewählt, bis eine der Anwahlen zu einer Verbindung führt. Dabei erscheinen jeweils einige kurze Informationen zur gerade angewählten Box sowie die Mitschrift der an das Modem gesandten Befehle. Auch lassen sich in einer weiteren Dialogbox die für das eigene Modem typischen Einstellungen speichern.

Ein Gebührenrechner ermittelt passend zum jeweiligen Entfernungsbereich und in Abhängigkeit von Tageszeit und Preis pro Gebühreneinheit die Kosten der Verbindung. Bundeseinheitliche Feiertage werden dabei vom Programm berücksichtigt.

Scriptfiles

Beim automatisierten Herstellen einer Verbindung kann Trapido auch vorprogram-



mierte Script-Files abarbeiten. Dies entspricht einer BASIC-ähnlichen Programmiersprache, die es dem Programm ermöglicht, auf bestimmte Zustände der Verbindung oder entsprechende Eingaben zu reagieren. Beispiel-Scripts sind dem Programm beigefügt, so daß sich komplette Einlog-Prozeduren leicht automatisieren lassen.

Mit dem nun wirklich letzten Untermenüpunkt 'TRAPLook' kann man sich den während der Verbindung vollgelaufenen Puffer ansehen. Hier finde ich auch den derzeit noch größten Minuspunkt an Trapido: Es gibt noch keinen brauchbaren Editor, der auch während der laufenden Verbindung zur Verfügung steht. Zur Zeit muß man noch den Mitschnitt der Verbindung in einen beliebigen Texteditor laden, um darin etwas nachzuschauen.

Rück- und Ausblick

Ich konnte die Entwicklung von Trapido während der letzten Zeit verfolgen und mich dabei davon überzeugen, wie das Programm innerhalb weniger Monate um eine brauchbare Funktion nach der anderen wuchs. Die beiden Programmierer sind dabei sehr aufgeschlossen gegenüber sinnvollen Anregungen aus dem Kreis der Anwender. Auf die schnelle Entwicklung von Trapido führe ich auch die genannten Doppeleinträge in der Menüstruktur zurück.

Kurz vor Redaktionsschluß war noch zu erfahren, daß Trapido jetzt auch die Hardware-Modifikation RS-Speed von Stefan Skrodski (siehe auch [1]) unterstützt. Damit werden die an der seriellen Schnittstelle erzielbaren Baudraten wesentlich erhöht.

Fazit

Mein Gesamteindruck von Trapido war bereits beim ersten Kennenlernen gut. Inzwischen ist das Programm noch erheblich vollständiger geworden und verspricht, ein wirklich brauchbares Werkzeug für den DFÜ-Profi zu werden. Dabei kommt den Einsteigern die einheitliche und anschauliche Darstellung aller Einstell- und Wählmöglichkeiten zugute. Neben einigen funktionalen Erweiterungen sollten die Autoren sich unbedingt um eine saubere Benutzung von Fenstern etc. bemühen, um die Lauffähigkeit unter MultiTOS zu gewährleisten.

go/cs

[1] Ralf Rudolph, Auf die Schnelle, Atari Journal 9/92

Trapido 1.11-3D

Datenblatt

- Vertrieb: Thorsten Bella, Gertrudenstr. 108 oder Kai Dörnemann, Sterkraderstr. 288d, 4220 Dinslaken
- Preis: DM 49,- (Shareware)
  DM 39,- (Schüler, Studenten)

Biblische Zeiten

Der Computer bietet sich dazu an, so umfangreiche Texte wie die Bibel in ihren verschiedenen Übersetzungen zu bearbeiten. Zwei Programme zur Volltext-Bibelrecherche sollen beim Bibelstudium helfen.

von Kurt Rainer Klein

Selbst ein noch so bibelfester Mensch braucht schon eine übermenschliche Auffassungsgabe, wenn er alle Stellen der Bibel wiederfinden möchte, an denen bestimmte Situationen oder Personen vorkommen. Nachdem die wichtigsten Bibelübersetzungen mittlerweile in einer computerlesbaren Form vorliegen, bietet es sich an, die Suche nach Stichwörtern zuhilfe zu nehmen.

Wir testen mit Bibel-ST und SpiritWare zwei Programme, die speziell auf das Studium der Bibel abgestimmt sind. Sie sollen sowohl dem Pfarrer hilfreich sein, der seine sonntägliche Predigt mit passenden Bibelversen belegen möchte, als auch dem Interessierten, der sich bestimmten Aspekten des Bibelstudiums widmet und daher nach verschiedenen Stichwörtern suchen muß.

Bibel ST

Bibel-ST ist ein Bibelsuchprogramm mit integrierter Konkordanz. Für alle Bibelinteressierten, die mehr suchen als nur ein Wort, wurde hier ein mächtiges Instrument geschaffen. Welche Funktionen das Programm beherrscht, wollen wir hier vorstellen.

Installation und Programmstart

Eine Festplatte gehört ebenso wie mindestens 1 MByte Arbeitsspeicher zur unabdingbaren Hardware-Voraussetzung. Der Text und die Konkordanz der Einheitsübersetzung belegen 8,3 MByte, und für die Elberfelder-Bibel sind 7 MByte nötig. Ehe das Programm gestartet werden kann, sind zunächst die Konkordanz und der Bibeltext zu installieren. Ein für jeden Bibeltext speziell mitgeliefertes Installationsprogramm erleichtert hier die Arbeit. Zur Auswahl stehen der Luther'84-, der Elberfelder-Text und die Ökumenische Einheitsübersetzung.

Griechische Lizenzen

Für unseren Testbericht stand uns auch das griechische Neue Testament zur Verfügung. Dieses kann mit einem griechischem GEM-Zeichensatz dargestellt und bearbeitet werden. Da die Lizenzverhandlungen jedoch noch nicht abgeschlossen sind, ist noch unklar, wann dieser Text zur Auslieferung gelangen kann.

Nach der Installation der Konkordanz und der Bibeltexte folgt die Installation des Programmes selbst. Beim ersten Start wird nach den Suchpfaden der Texte gefragt; diese werden in eine Box eingetragen und abgespeichert. Sodann erscheint der eigene Desktop des Programms. Die Programmoberfläche ist in eine GEM-Menüleiste, eine Funktionstasten-Leiste am unteren Bildschirmrand und mehrere Icons untergliedert. Die Icons symbolisieren den aktuellen Bibeltext, einen Editor, sowie Symbole für das Speichern, Drucken, das Klemmbrett sowie schließlich den Papierkorb. Die meisten Funktionen in der Menüleiste sind auch über Tastatur-Short-Cuts anwählbar.

Das Textfenster

Der geladene Bibeltext wird in einem GEM-Fenster dargestellt. In der Titelzeile des Fensters erscheint das aktuelle Bibelbuch mit der Kapitel- und Versangabe. Das Blättern im Text geschieht leicht zeitverzögert und setzt die Festplatte in Bewegung. Der Grund liegt offensichtlich darin, daß wenig Text im Arbeitsspeicher gehalten wird. So ist es auch bei geringem Arbeitsspeicher möglich, mehrere Bibeltexte gleichzeitig zu bearbeiten. Mit Hilfe der Cursortasten oder der Maus bewegt sich der Text einen Vers vor oder zurück. Der horizontale Scrollbalken hingegen, der nur mit der Maus zu betätigen ist, erlaubt das Hin- und Herspringen zwischen den einzelnen Bibelbüchern.

Es kann immer nur ein Text im Textfenster angezeigt werden. Aber mühelos läßt sich über die Funktionstastenleiste oder das Bibel-Icon ein anderer Bibeltext – sofern weitere installiert sind – in das Textfenster bringen. Zur Übersichtlichkeit der Textdarstellung trägt ein vertikaler Tabulatorstrich am linken Fensterrand vier Cursorsprünge davon entfernt bei. Links dieses Striches stehen nur die Versnummern des Textes, rechts davon der Verstext. Die Buchbezeichnungen und Zwischenüberschriften werden fettgedruckt angezeigt.

Im Textenster können ein oder mehrere Verse mit der Shift-Taste und Mausklick ausgewählt werden. Bei gedrückter Maustaste lassen sich selektierte Verse auf das Klemmbrett-, den Drucker- oder das Disketten-Icon übertragen.

Verse suchen

Um einen ganz bestimmten Vers direkt im Textfenster anzuzeigen, gibt man in eine Eingabebox die gewünschte Stelle ein; daraufhin erscheint der Textvers am oberen Fensterrand. Eine Auswahlbox gestattet das präzise Anwählen eines Bibelbuches, wobei dazu noch das genaue Kapitel und der exakte Verse eingestellt werden können. So kann man beispielsweise schnell den 5. Vers des 5. Kapitels mehrerer Bücher miteinander vergleichen. Nach der Bestätigung mit Return erscheint die vorgewählte Textstelle im Textfenster.

Das direkte Suchen eines Wortes wird durch das Anklicken eines Wortes im Textfenster mit der Maus bei gedrückter Control-Taste aktiviert. Diese Suchfunktion hält sich nicht an die vorher festgelegte Begrenzung des Suchbereichs, sondern sucht in der ganzen Bibel. Nach der Suche zeigt das Textfenster die Stelle des ersten Vorkommens; zu den weiteren Stellen gelangt man über die Funktionstaste F4.

Querverweise

Die Anzeige der Fundstellen kann im Kontext des Bibeltextes oder in einzelnen Versen geschehen. Zum Vergleich mit einem anderen Bibeltext kann blitzschnell in eine andere Übersetzung an die gleiche Buchstelle gesprungen werden. Bei der Suche eines Textes in der Bibel ist eine Begrenzung des Suchbereichs variabel einstellbar: Die kleinste Einheit ist dabei der Suchbereich eines Verses innerhalb eines Buches. Außer Worten können auch Phrasen eingegeben werden; zwischen Groß- und Kleinschreibung kann wahlweise unterschieden werden.

Verschiedene Operatoren differenzieren den Suchvorgang: Der UND-Operator gestattet die Suche nach verknüpften Begriffen im gleichen Vers. Der ODER-Operator findet die so verknüpfen Wörter in unterschiedlichen Versen. Der OHNE-Operator schließt aus, daß ein Begriff im gleichen Vers vorkommt. Neben den Operatoren sind auch zwei verschiedene Quantoren zulässig: Wenn das Suchwort beliebig viele Zeichen zusätzlich haben darf, muß ein Sternchen (*), wenn jeweils nur ein Zeichen mehr gesucht wird, muß ein Fragezeichen (?) eingegeben werden. So findet die Eingabe '?erecht*' außer 'Gerechtigkeit' logischerweise unter anderem auch 'gerecht' und 'gerechtem'.

Eine Besonderheit im Suchmodus ist die Bestimmung eines Kontextbereiches. Dieser kann mengenmäßig nach Versen bestimmt werden und braucht die Eingabe eines Kontextbegriffes. Der Suchbegriff wird nur dann gefunden, wenn der Kontextbegriff in entsprechender Entfernung vor oder hinter dem Suchstring vorhanden ist. So können Sie als Suchwort auch einfach 'Petrus' angeben, wobei in der Umgebung von drei Versen auch 'Jesus' als Kontextwort vorkommen muß. Nur wenn beide Bedingungen erfüllt sind, spricht die Kontextsuche an.

Die Ausgaben

Die Funktion 'Speichern' ist so flexibel, daß die Textausgabe in eine Datei alles von einzelnen Versen bis zu ganzen Büchern umfassen kann. Die Ausgabe erfolgt dabei im ASCII-, WordPlus- oder im eigenen Bibel-ST-Format. Das Aussehen des abgespeicherten Textes ist mit dem im Textfenster angezeigten Texten identisch. Die nach einem Suchvorgang von Bibel-ST erstellte Versliste, welche alle Fundstellen mit dem Verstext angibt, läßt sich im Textfenster und auf Datei ausgeben. Wahlweise läßt sich hier auch ein beliebiger externer Editor starten.

Was für das Speichern gilt, hat auch für das Drucken Gültigkeit: Anstelle des Textformates ist hier unter den Druckertypen Epson, IBM oder HP-Laser zu wählen. Für das Seitenformat sind Kopf- und Fußzeilen einzufügen und die Spalten für den rechten und linken Rand anzugeben. Der Ausdruck des Textes geschieht wie im Textfenster vorgewählt ist, also wahlweise mit oder ohne Überschriften, Parallelverweise und Anmerkungen.

Die Konkordanz

Die Konkordanz enthält alle in einer Bibelübersetzung vorkommenden Worte. In dem Fenster einer eigenen Dialogbox sind diese Worte in alpabetischer Reihenfolge untereinander aufgeführt. Das Scrollen ist etwas ungewöhnlich, aber durchaus praktisch: Durch Verschieben des vertikalen Sliders gelangt man zum nächsten Stichwort innerhalb des gleichen Anfangsbuchstabens, während horizontales Scrollen zum nächsten Anfangsbuchstaben führt. Mit dem Anklicken eines Eintrages im Konkordanzfenster erreicht man, daß dieses Wort zum Suchwort wird.

Über 'Zeigen' wird das Wort im Text gesucht, das Textfenster getoppt und das erste Vorkommen im Kontext gezeigt. Der Button 'Statistik' ermöglicht das Anzeigen einer Konkordanz-Wortstatistik, die erläutert, wie oft das Wort im Alten oder Neuen Testament aufzufinden ist. Von dieser Anzeige aus kann ein Eintrag in einer Liste erzeugt werden. Dort stehen dann die Textstellenangaben mit Übersetzungs-, Buch-, Kapitel- und Versangabe. Für die Listeneinträge selbst stehen über ein Popup-Menü die Funktionen Kopieren, Ersetzen, Einfügen, Anhängen, Ausführen und Löschen

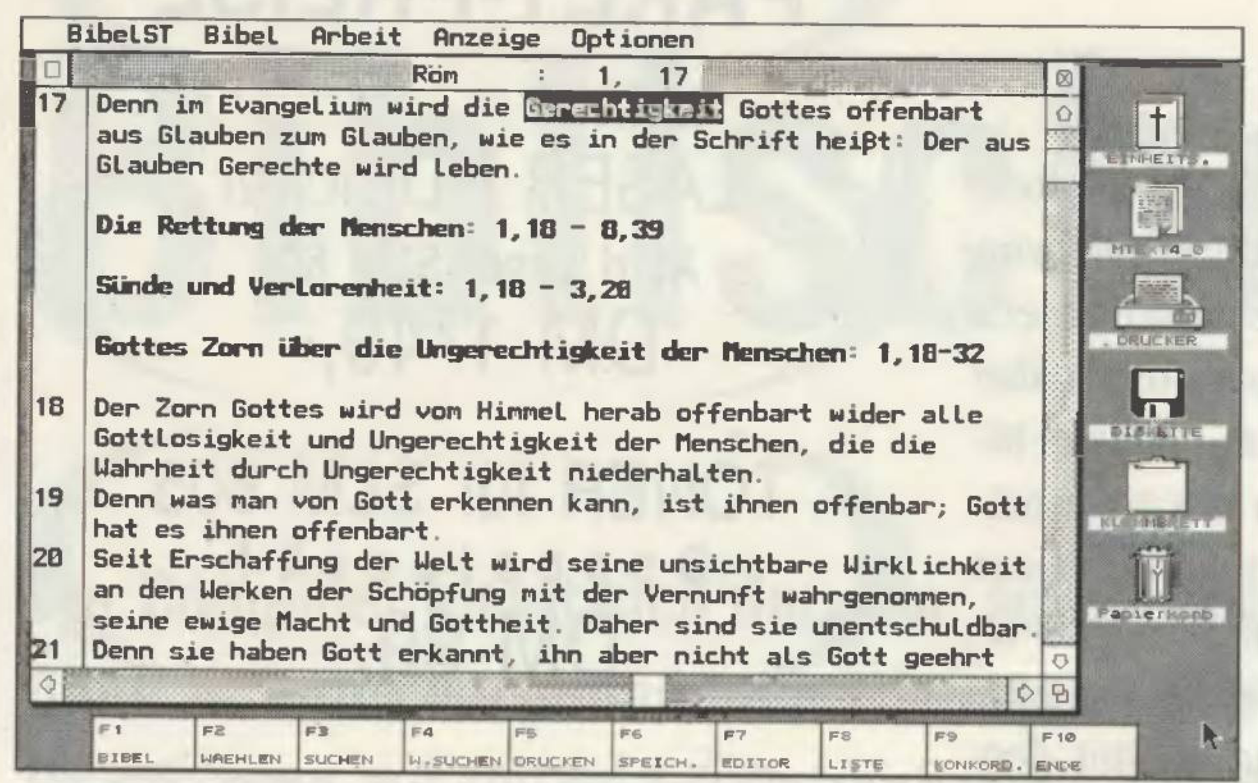


Abb. 1:
Bibel ST zeichnet sich durch eine besonders ordentliche Oberfläche aus.

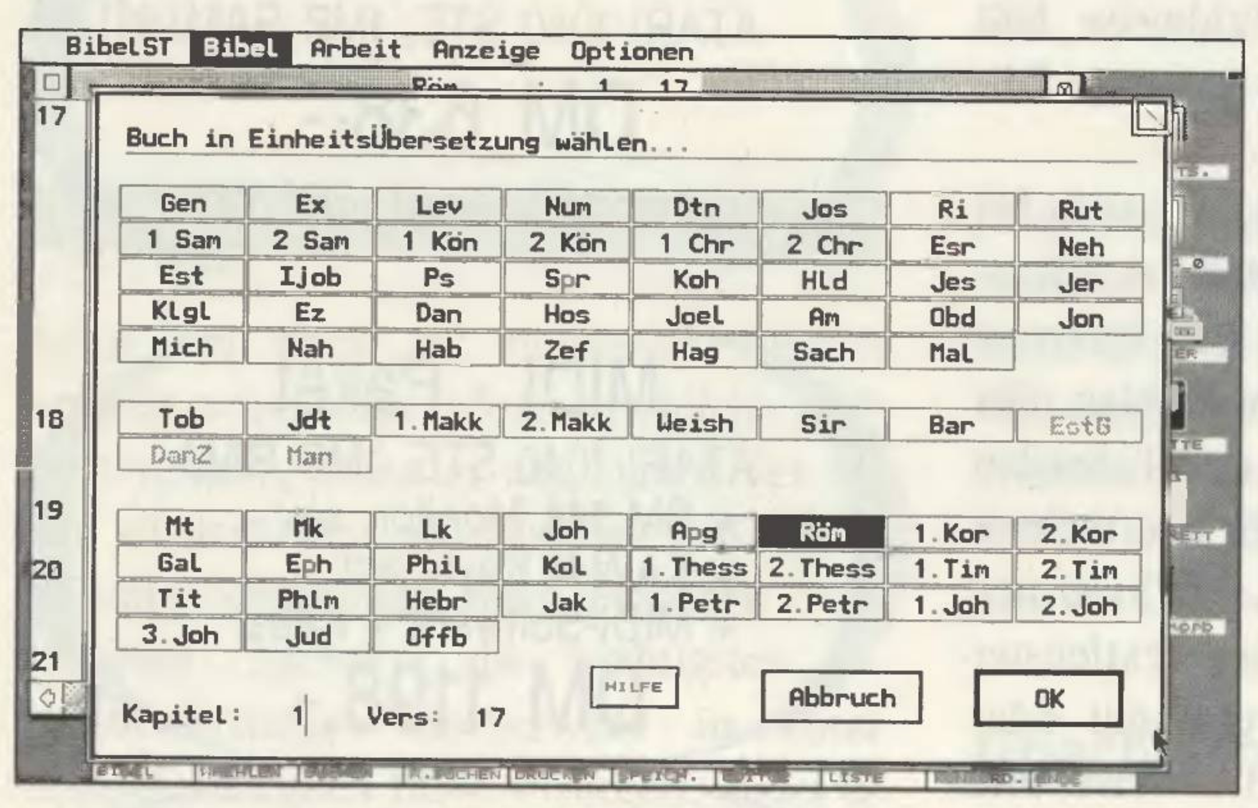


Abb. 2:
Die Auswahl von Buch, Kapitel und Vers erfolgt in diesem Dialog.

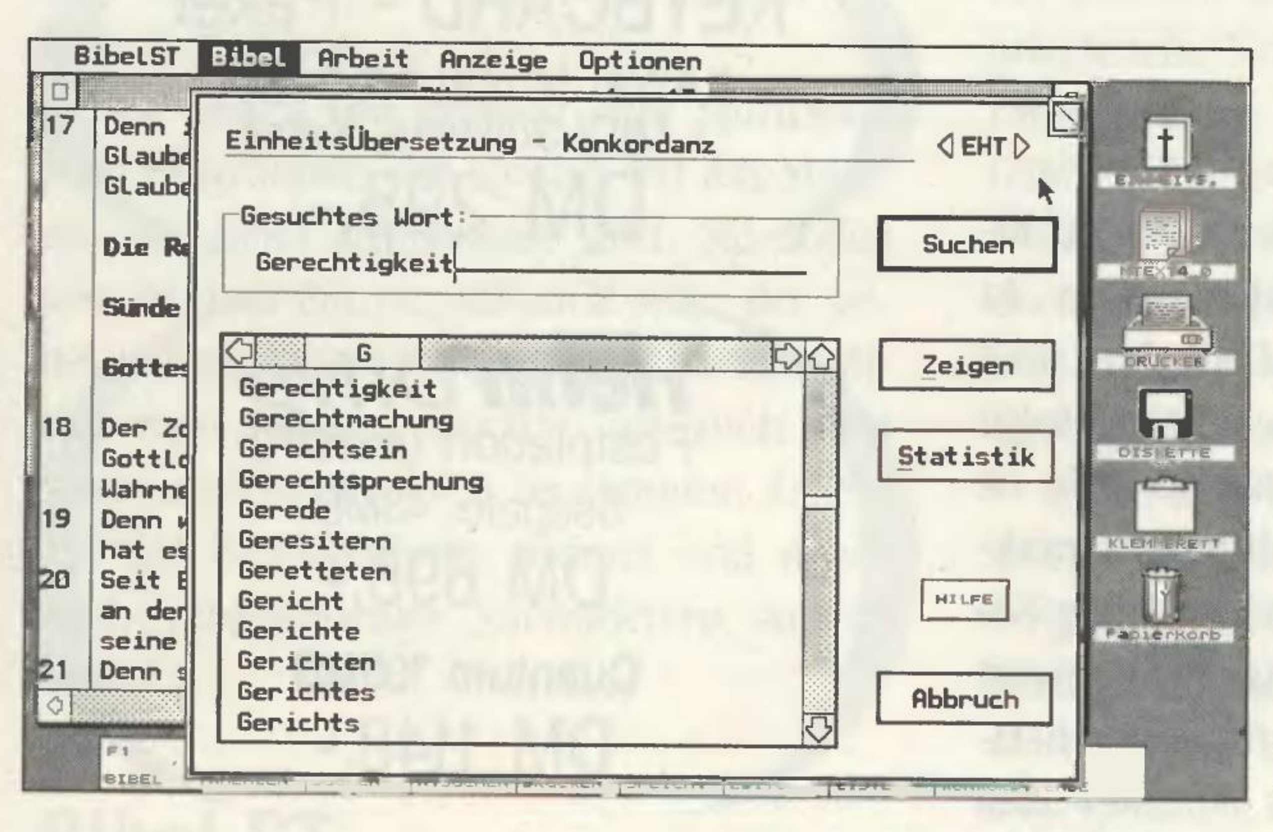


Abb. 3:
In der Konkordanz ist jedes Wort enthalten, das in einem Bibeltext vorkommt.

bereit. Die gesamte Liste kann gelöscht, ausgegeben, gespeichert, geladen, getestet, sortiert, gefiltert, erweitert und gesammelt werden.

Das 'Sammeln' beispielsweise faßt Einträge zusammen: Findet sich 'Choba' in Judith 15,4 und 15,5, so führt die Zusammenfassung zu dem Eintrag Judith 15,4-15,5. Mit dem 'Filtern' von Einträgen können verschiedene Bereiche ausgewählt werden: Altes oder Neues Testament, die ganze Bibel, ein freier Bereich oder einzelne Kapitel oder Bücher. Das Filtern kann sich dabei auf den inneren oder den äußeren Bereich beziehen. Beim 'Testen' wird die Liste auf doppelte Einträge geprüft. Beim Doppelklick auf einen Eintrag im Verslisten-Verwaltungsfenster wird das Textfenster aktiviert und der Text der entsprechenden Bibelstelle in der Versliste angezeigt.

Reine Einstellungssache

Bibel-ST läßt sich vom Anwender vielfältig konfigurieren: In den allgemeinen Optionen lassen sich eine eigene Dateiauswahlbox, sowie verschiedene Maus- und Fensterdarstellungs-Optionen einstellen. Die Parameter werden wahlweise einmalig, oder automatisch bei jedem Programmende gespeichert. In einer Liste können Bibeltexte eingetragen werden, die später beim Aufruf von Verweisstellen berücksichtigt werden. Eine Online-Hilfe steht schließlich jederzeit zur Verfügung, um bei Unklarheiten auszuhelfen.

Der Autor Reinhard Bartel hat mit Bibel-ST ein äußerst vielseitiges und umfangreiches Bibelsuch- und -konkordanzprogramm geschaffen, mit dem die meisten Bibelfreunde mehr als zufrieden sein dürften. Der Preis des Programmes beläuft sich in der Version 1.04 auf DM 155,-. Als Preis für den Luther'84-Text kommen DM 195,-, für die Einheitsübersetzung DM 205,- bzw. für die Elberfelder Übersetzung DM 145,- hinzu. Das Novum Testamentum Graece ist derzeit wegen offener Lizenzverhandlungen noch nicht verfügbar.

Concordance

Spirit Ware aus Seattle in den USA liefert ein Bibelkonkordanzprogramm, das nicht nur den englischen bzw. deutschen Bibeltext auf den Bildschirm bringt, sondern zurückkehrt zum griechischen Urtext des Neuen Testamtents. Obwohl Concordance ursprünglich aus den Vereinigten Staaten stammt, sind einige Programmdialoge schon jetzt in Deutsch verfügbar, während die restlichen Programmteile in Kürze übersetzt werden.

Wer auch immer den Wunsch hat, sich dem Neuen Testament in seiner griechischen Ursprache zu nähern, wird mit dem Concordance-Programm von Spirit Ware ein mächtiges Werkzeug finden. Aber nicht nur der griechische Text kann bearbeitet werden. Es stehen noch weitere Bibelübersetzungen außer dem jetzt hinzugekommenen Greek New Testament (seit der 3. Edition ist dieser Text identisch mit dem deutschen Griechisch-NT-Bearbeitung von Nestle-Aland) zur Verfügung: Im Englischen die King James und die New International Version, im Deutschen die Luther'84 und die Elberfelder Übersetzung.

Die Texte sind alle auf weniger als die Hälfte der Byte-Größe des reinen ASCII-Textes komprimiert; so haben die deutschen Bibeltexte nur noch 2,1 MByte anstatt 4,8 MByte.

Fensterdynamik

Fünf GEM-Fenster bietet Concordance an: Text-, Such-, Listen-, Lexikon- und Editor-Fenster. Im Suchfenster ist der Suchbe-

fehl einzugeben. Im Listenfenster werden alle Versstellen nach einem Suchvorgang zusammen mit der Stellenanzahl und der Häufigkeit ihres Vorkommens angezeigt. Beim Anklicken einer dieser Stellen springt im Textfenster der entsprechende Vers an den oberen Fensterrand und kann dort im Zusammenhang komfortabel betrachtet werden.

Das Textfenster enthält außer dem vollständigen Bibeltext viele Besonderheiten: Concordance ist in der Lage, mehrere Bibeltexte gleichzeitig in dieses Fenster zu laden und gleichzeitig bzw. wechselweise zwei Texte nebeneinander darzustellen. Über einen Button in der Infozeile des Textfensters kann die Darstellung eines bzw. zweier Texte gewählt werden. Eine Auswahlliste ist integriert, die die geladenen Bibeltexte anzeigt. Jederzeit kann aus dieser Leiste ein geladener Text, der momentan nicht angezeigt wird, ins Fenster gebracht werden. Ein Tauschsymbol erlaubt es im Falle der Darstellung zweier Texte zu wählen, welcher Text links bzw. rechts angezeigt wird. Das hat insofern Bedeutung, als der links angezeigte Text Einfluß auf die Eingabe der Suchbefehle hat. Wird der deutsche Text an dieser Stelle gezeigt, nimmt das Suchbefehlsfenster automatisch deutsche Buchstaben auf, steht der griechische Text links, stellt das Suchbefehlsfenster die eingetippten Suchstrings in griechischer Schrift dar.

Griechische Tasten

Die Tastenbelegung der griechischen Buchstaben hält sich weitestgehend an die deutschen Tasten. Die parallele Textdarstellung geschieht so übersichtlich, daß die jeweiligen Versangaben auf gleicher Höhe auch bei unterschiedlicher Textlänge ersichtlich sind. In der Infozeile des Textfensters stehen die Angaben über das aktuell dargestellte Bibelbuch mit der aktuellen Kapitelangabe.

Doch nun zurück zum griechischen Text. Der Text selbst ist auf dreierlei Arten darstellbar: in der deutschen Umschrift, in der griechischen Schrift mit oder aber ohne Akzente. Per Control-Mausklick auf ein griechisches Wort im Textfenster erscheint eine Dialogbox, die vier Möglichkeiten eröffnet: Das angeklickte Wort kann ins Klemmbrett oder in das Suchbefehlfenster übertragen werden und erspart zeitraubendes Eintippen. Drittens kann ins Lexikon gesprungen werden, wo das Wort mit seiner englischen Bedeutungserklärung steht, und viertens ist eine grammatikalische Wortdefinition anzuzeigen, die bei einem Substantiv Auskunft über Casus, Genus und Numerus gibt oder bei einem Verb Tempus, Genus, Modus, Numerus und Person benennt. Wer sich in griechischer Formenlehre ein wenig auskennt, weiß um die Schwierigkeit der manchmal vergeblichen Suche nach den Wortstämmen.

Nicht genug der grammatikalischen Textbehandlung: Im Suchbefehlfenster können sogar grammatikalische Suchbefehle eingetippt oder übertragen werden. Eine Dialogbox stellt alle Variablen zur Verfügung. Wer nach einem Substantiv, Maskulimum, Singular oder einem Verb, Aorist, Medium, Indikativ, 3. Person, Singular sucht, findet in einem Suchvorgang das Gewünschte spielend leicht.

Das integrierte Lexikon erscheint in einem eigenen Fenster auf drei Ebenen. Hier werden die alphabetische Liste der griechischen Buchstaben, alle im griechischen Neuen Testament vorkommenden Wörter sowie die griechischen Wörter mit englischen Bedeutungs- und Grammatikerklärungen mit Verweisstellen für das Vorkommen im Neuen Testament angezeigt. Wer die griechischen Bedeutung eines englischen Wortes herausbekommen will, gibt das Wort unter 'Referenzsuche' ein. Nun kann ein englisches Wort ja mehrere griechische Äquivalente haben. Das macht aber nichts, weil über die Taste zum Wiederholen des Suchvorgangs weitergesucht werden kann. Leider ist kein griechisch-deutsches Lexikon integriert.

Suchen

Eine Buchauswahlbox gestattet, direkt in ein Bibelbuch zu springen. Eine Versauswahlbox erwartet die Eingabe einer Buch-, Kapitel- und Versangabe, um diesen Vers am oberen Ende des Textfensters anzuzeigen. Das Suchbefehlfenster nimmt die Suchbefehle auf, die aus Wörtern oder Phrasen bestehen können. Verschiedene Operatoren modifizieren und verfeinern den Suchbefehl und sind vor jedem Suchvorgang gemischt zugelassen.

Der Und-Operator sucht nach dem Vorkommen mehrerer Worte im gleichen Vers. Der Oder-Operator findet in einem Suchvorgang gleichzeitig Wörter in unterschiedlichen Versen. Der Wilcard-Operator gestat-

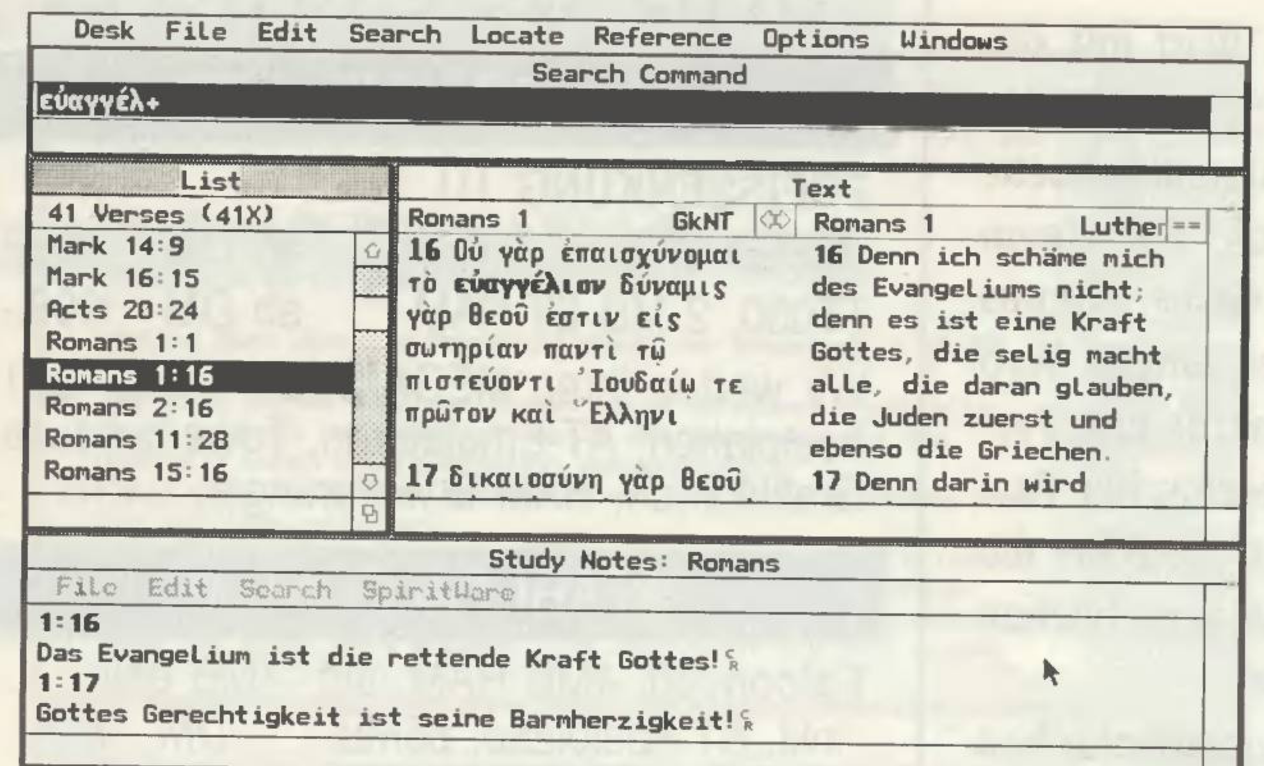


Abb. 4:
In Concordance können griechischer Urtext und deutsche Übersetzung leicht einander gegenübergestellt werden.

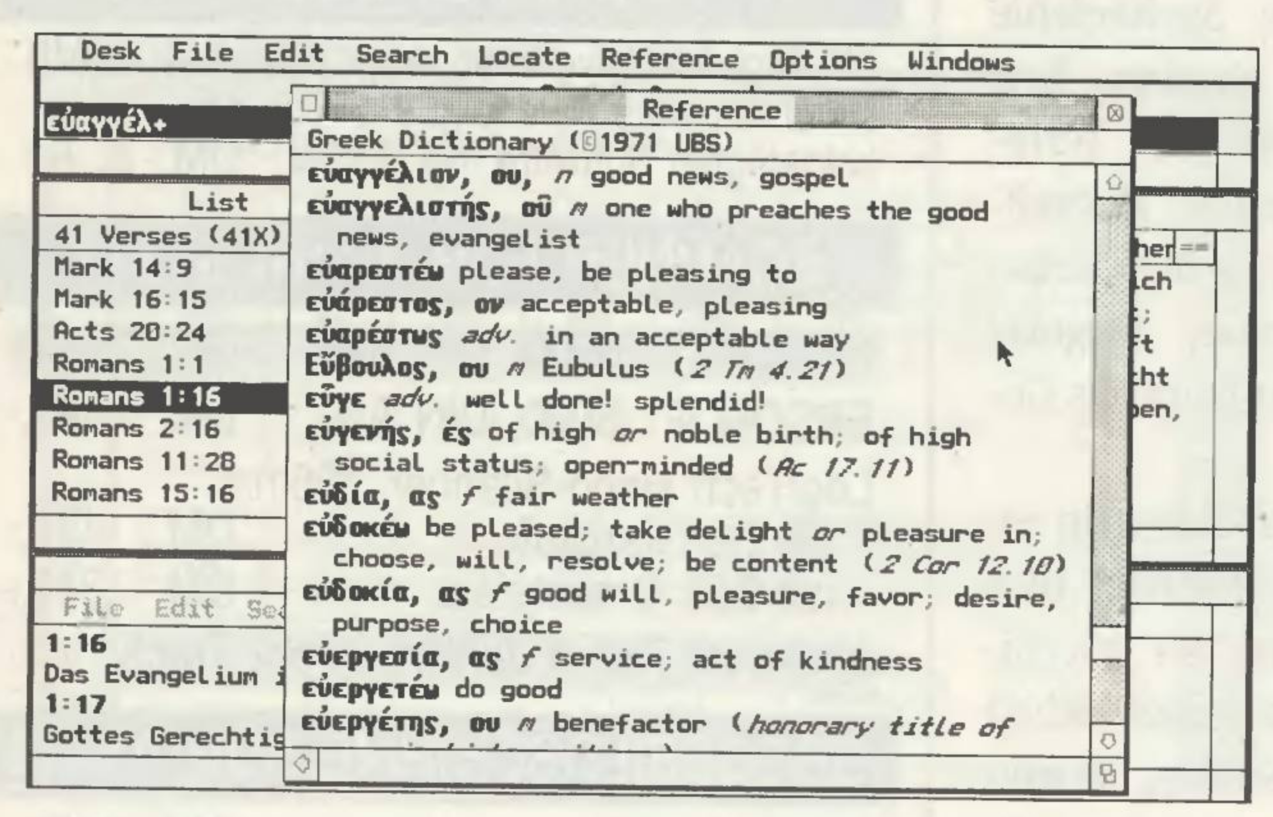


Abb. 5:
Das Lexikon hilft bei der Bearbeitung griechischer Texte, ist aber leider nur auf englisch verfügbar.

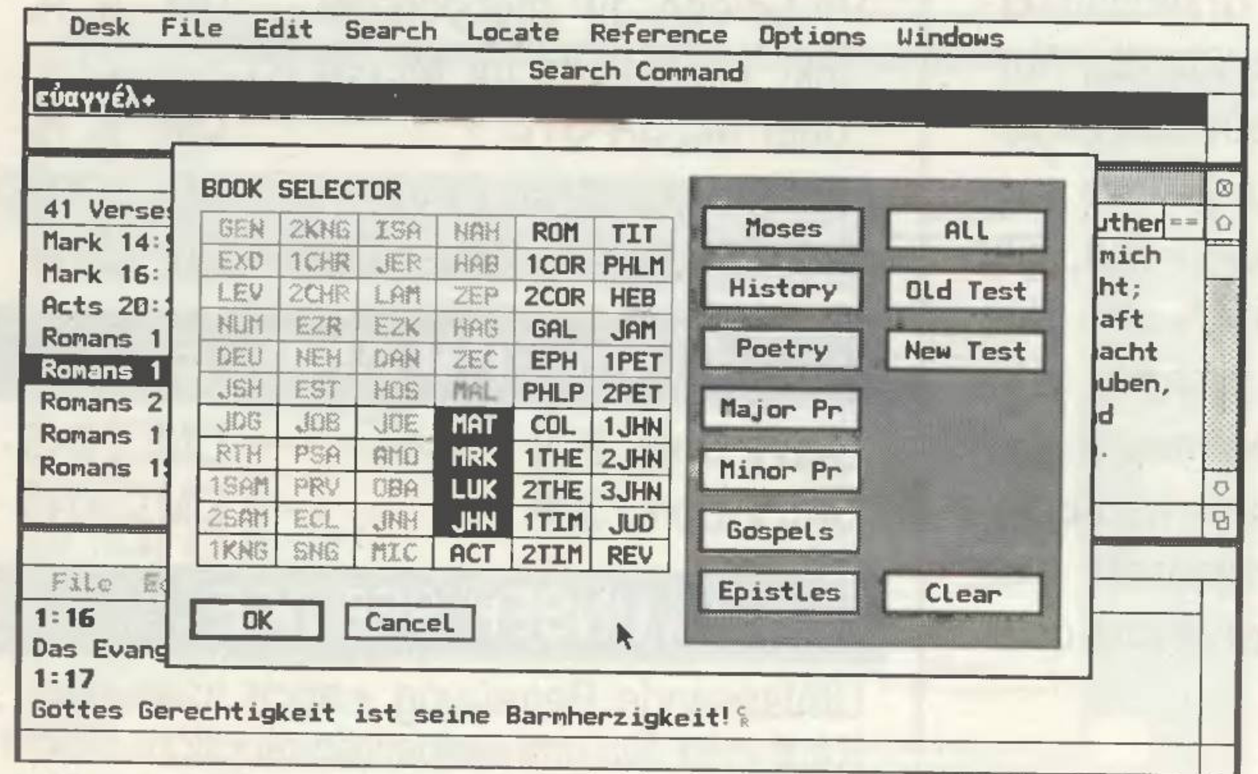


Abb. 6:
Bei der Auswahl des Buches ist erkennbar, welche Texte in der aktuellen Übersetzung verfügbar sind.

tet die Suche aufgrund von Wortrudimenten, wobei dieser Operator an jeder beliebigen Stelle eines Wortes eingegeben werden kann (zB. '+bild' oder '+recht+' oder 'Vor+en'). Ein neu hinzugekommener Operator ist der Ketten-Operator. Die Eingabe '~5' zwischen zwei Suchworten besagt, daß ein Suchstring gesucht werden soll, der den Abstand von fünf Worten zwischen den Suchworten in einem Vers bestimmt.

Eine besondere Form der Suche ist die Lemma-Suche griechischer Wörter: Bei Eingabe eines Wortes mit vorangestelltem 'Klammeraffen' werden unter anderem alle möglichen grammatikalischen Formen eines Verbes gefunden, die sich ja in ihren Zeiten und Modi beträchtlich voneinander unterscheiden können.

Drucken

Der selektierte Vers, alle Verse, in denen der gefundene Suchstring vorkommt oder auch die Liste der Versstellen des gefundenen Suchstrings, lassen sich audrucken. Das Gleiche kann auch im ASCII-Format – wenn gewünscht an eine vorhandene Datei anhängend – gespeichert werden, um den Text eventuell in einem Textverarbeitungsprogramm weiterzuverarbeiten.

Neu ist die dreifache Möglichkeit, eine Statistik auszudrucken. Auf dem Bildschirm läßt sich eine Statistik graphisch anzeigen, die besagt, wie oft ein Suchwort prozentual zum gesamten Wortbestand eines Buches vorkommt. Der Ausdruck dieser Statistik ist nur mit Hilfe von GDOS praktikabel. Die zweite und die dritte Statistik erscheinen nur auf dem Drucker. Zum einen kann eine Tabelle für einen Suchstring unter der jeweiligen Buchangabe mit allen Versangaben und einer zusätzlichen Häufigkeitsangabe im betreffenden Vers ausgedruckt werden. Zum anderen wird eine Statistik mit den Tabellenangaben durchsuchtes Buch, Häufigkeit des Vorkommens, Gesamtwortanzahl des betreffenden Buches und prozentuale Vorkommensrate ausgegeben.

Spirit Editor

Das fünfte Fenster öffnet einen Editor als Accessory. Er kommuniziert mit dem Concordance-Programm unter anderem über das Klembrett. SpiritEd verfügt über eine Reihe von Editor-Funktionen wie Laden, Speichern, Suchen und Ersetzen, Löschen, formatiertes Drucken und Zeilenumbruch. Wenn SpiritEd als Fenster eröffnet wird, werden Text- und Listenfenster automatisch in ihrer Höhe verkleinert.

Eine Besonderheit stellen die von SpiritEd gebotenen 'Study Notes' dar. Wird dieser Menüpunkt angeklickt, öffnet SpiritEd eine Datei, die zunächst nur den Namen des im Textfenster von Concordance aktuell dargestellten Bibelbuches und die aktuelle Kapitel- und Versangabe zeigt. Nun können zu einem Vers im Editor Bemerkungen, theologische Erläuterungen oder auch Vergleichhinweise eingetragen werden, die SpiritEd beim Verlassen automatisch abspeichert. Springt man im Konkordanzprogramm in ein anderes Bibelbuch, springen die Study Notes selbstverständlich mit.

Optionen

Unter den Voreinstellungen kann das allgemeine Verhalten von Concordance den eigenen Wünschen angepaßt werden. Wer mit der standardmäßigen Fensterdarstellung unzufrieden ist, gibt in eine Dialogbox für alle fünf möglichen Fenster andere Werte für die Größe und Lage der Bildschirmfenster ein und speichert diese in einer Konfigurations-Datei ab. Besonders nützlich ist dies für Besitzer eines Großbildschirms.

Der Autor des PD-Programmes ST Writer Elite, Dr. Bruce Noonan, hat ein Expander-Programm geschrieben, das die komprimierten Spirit-Ware-Bibeltexte – egal ob englisch, griechisch oder deutsch – in das Writer-Elite-Format buchweise oder komplett entpackt. Über ST Writer Elite können diese Texte dann ins reine ASCII-Format übertragen werden. Dr. Boyd G. Gafford hat XLate zur Verfügung gestellt, um mit Concordance gespeicherte Texte direkt ins WordPlus- oder ASCII-Format umzuwandeln. Da das Concordance-Programm die Apokryphen nicht bearbeitet, steht außerdem ein Konvertierprogramm zur Verfügung, das die indizierten und mit Verweisstellen durchsetzten Texte von allem überflüssigen Ballast – bis auf die Fußnoten – befreit.

Voraussetzungen

Um mit Concordance 3.0 arbeiten zu können, werden 2 MByte Arbeitsspeicher und eine Festplatte vorausgesetzt. Zum Kopieren des Programmes und der Bibltexte wird ein Installationsprogramm mitgeliefert. Zur Darstellung und zum Ausdrucken des griechischen Textes liefert Spirit Ware die benötigten GDOS-Fonts mit. Ein GDOS-Manager gehört nicht zum Lieferumfang, kann jedoch beispielsweise von Atari gegen Einsendung von drei Disketten und Rückporto angefordert werden.

Zukünftiges

In den nächsten Wochen wird es eine Version geben, die alle Dialoge in deutscher Sprache ausweist. Leider kann das Programm keine Apokryphen bearbeiten. Diese Ergänzung ist auch nicht geplant. Concordance wird vom Autor Dr. Donald K. Clifton ständig weitergepflegt und erweitert. Denkbar ist, daß der alttesttamentliche griechische Septuaginta Text irgendwann ergänzend zur Verfügung gestellt wird – Überraschungen sind nicht auszuschließen. Das Programm kostet 20 US-Dollar, der griechische Text 30 US-Dollar. Wer nur 1 MByte Arbeitsspeicher und keine Festplatte hat, kann mit der Version 2.2, die jedoch nur einen Bibeltext laden kann, bei ansonstem gleichem Funktionsumfang zufriedenstellend arbeiten. krk/rr

Bibel ST 1.04

Datenblatt

- Vertrieb: Reinhard Bartel, Bachgasse 3, W-6700 Ludwigshafen/Rhein
- Preis:

Programm	DM	155,-
Luther-Übersetzung	DM	195,-
Einheitsübersetzung	DM	205,-
Elberfelder Bibel	DM	145,-

Bewertung

+ Bearbeitung mit Überschriften, Parallelverweisen und Anmerkungen
+ Speichern großer Textpassagen
+ Umfangreiche Suchfunktion
+ Vielfältige Konfigurierbarkeit
– Großer Speicherbedarf auf Festplatte
– relativ hoher Gesamtpreis

Concordance 3.0

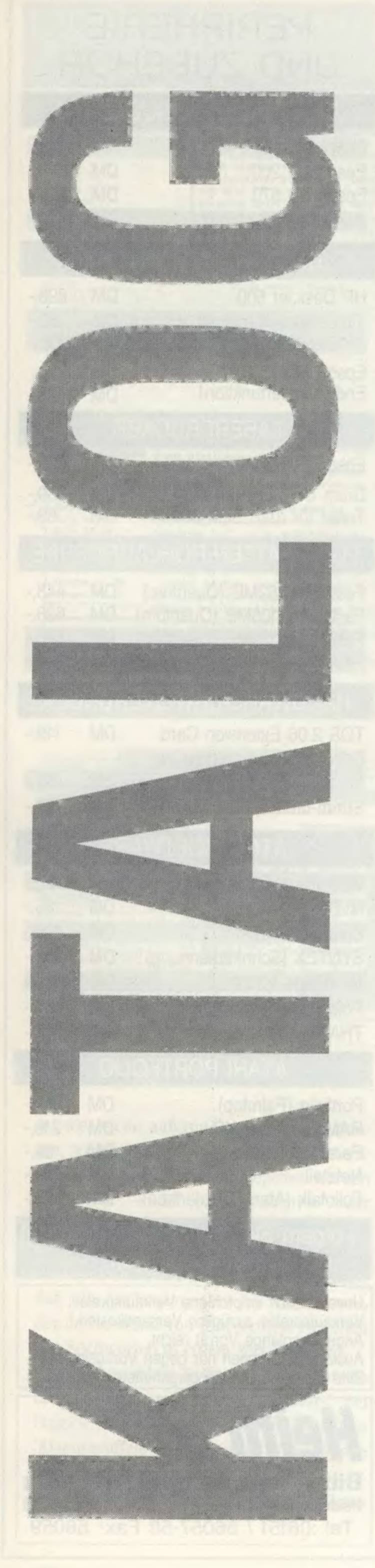
Datenblatt

- Vertrieb: SPIRIT WARE, Fifteenth Avenue, Bible Church, 15211 15th Avenue, NE Seattle, WA 98155 (USA)
  Informationen zum Bezug (gegen Rückporto) bei Pfr. K. R. Klein, Pfaffenwaldstr. 21, 6509 Schornsheim
- Preis:

Programm	$20
Griechischer Bibeltext:	$30

Bewertung

+ Übersichtliche Fenster
+ Parallele Textdarstellung
+ Geringer Speicherbedarf auf Festplatte
+ Vielfältige Suchoperatoren
– Keine Apokryphen-Behandlung
– Lange Textpassagen nicht speicherbar



PUBLIC DOMAIN

Auch in dieser Ausgabe des Atari Journals finden Sie wieder ausführliche Beschreibungen von ausgesuchten Public Domain und Shareware Programmen in Form des beliebten Katalog-Teils. Obwohl der Katalog jetzt optisch mehr in das übrige Erscheinungsbild der Zeitung integriert ist, bietet er weiterhin auf Grund seiner Position in der Heftmitte die Möglichkeit zum Herausnehmen und Sammeln der Berichte.

Für all jene Leser, für die der Katalog noch neu ist, möchten wir an dieser Stelle nochmals kurz das Konzept erläutern:

Das Konzept

Zahlreiche verschiedene Anbieter mit jeweils eigenen Bezeichnungen und Numerierungen ihrer Disketten machen es dem Anwender immer schwerer, die Übersicht im Bereich der Public Domain Software zu behalten. Dazu kommt, daß die Beschreibungen, anhand derer Sie letztendlich ein Programm auswählen, meist äußerst kurz und nichtssagend sind. Schließlich sind die meisten Listen, die Sie bekommen können, nach Diskettennummern sortiert, was eine Suche nach einem Programm zu einem speziellen Themengebiet nochmals unnötig erschwert.

Um Ihnen als Anwender aus dieser mißlichen Lage zu helfen, haben wir diesen Katalogteil geschaffen. Versehen mit einer Einordnung in bestimmte Programmsparten (Texteditor, Spiel, Datenanalyse ...) finden Sie hier regelmäßig umfangreiche Beschreibungen ausgewählter PD und Shareware Programme. Von der Einteilung in zehn fest vorgegebene Kategorien (wie es noch zu Zeiten des PD Journals der Fall war) haben wir Abstand genommen, da sich dieses Schema als recht unflexibel erwiesen hat. Wir hoffen, daß durch die präzisere Einordnung der getesteten Programme ein Auffinden einzelner Artikel in Zukunft erleichtert wird.

Information kompakt

Doch das ist noch nicht alles. Am Ende eines jeden Tests haben wir für Sie die wichtigsten Informationen zu dem besprochenen Programm zusammengestellt. Dort finden Sie neben dem Programmnamen, der Versions- und Diskettennummer auch die Adresse des Autors, damit Sie sich bei eventuellen Fragen ohne mühsame Suche direkt mit ihm in Verbindung setzen können. Einmalig ist bisher wohl die Beschreibung der Lauffähigkeit des Programms auf verschiedenen Rechnersystemen: Die Programme werden in unserer Redaktion auf Lauffähigkeit u.a. auf Mega STE und TT getestet, wo es doch häufig noch zu Schwierigkeiten kommt. Auch die Auflösung, in der ein Programm arbeitet, können Sie der Info-Box entnehmen. Ist hier 'Sonstige' aktiviert, so läuft das Programm in der Regel auflösungsunabhängig; Details dazu finden Sie normalerweise im Text.

Auch eine Information, ob es sich um ein Public Domain oder ein Shareware Programm handelt, enthält unsere neue Informationsbox.

Bezugsquelle

Last but not least möchten wir darauf hinweisen, daß der Kennbuchstabe vor der Diskettennummer die Herkunft der PD-Diskette angibt. Hierbei steht das J für die Sammlung des Atari Journals, S für die ST Computer und V für die Sammlung ST Vision. Sämtliche Disketten erhalten Sie bei dem jeweiligen Anbieter oder direkt über den PD-Service des Heim Verlags (weiteres dazu auf der letzten Seite).

S.O.P.P.

Wenn Sie schon immer wissen wollten, wann sich welcher Satellit wo befindet, dann sind sie mit Bill Penner's Programm zum Berechnen von Satelliten-Umlaufbahnen gut beraten.

35 Jahre ist es nun her, daß die damals noch existierende Sowjetunion den ersten Satelliten in den Orbit schoß. Die Amerikaner folgten kurz danach im Jahre 1960 mit den Courier und IntelSat-Satelliten. Heute zählen wir ca. 3000 (in Worten: dreitausend) Satelliten, die um die Erde kreisen, die vielen Trümmer ausgebrannter Raketen-Stufen u.ä. ausgenommen. Alle Satellitenbahnen müssen daher genauestens berechnet werden.

Kepler macht's möglich

Das Programm beherrscht zwei Verfahren zum Berechnen der Umlaufbahnen von Satelliten: Zum einen kennt es die klassische Methode, welche durch die Keplerschen Gesetze beschrieben wird (siehe Kasten). Zum anderen wird auch das von der NASA benutzte M50-Verfahren, welches durch zwei Vektoren (Position und Beschleunigung) beschrieben wird, unterstützt. Die Anleitung geht leider nicht genauer auf diese Methoden und Berechnungen ein; daher sind Vorkenntnisse oder entsprechende Literatur zwingend notwendig, wenn man das Programm sinnvoll nutzen möchte. Um damit ein bißchen zu spielen, kann man aber auch ohne diese Kenntnisse S.O.P.P. bedienen und staunen.

Da sich das Programm in erster Linie an die (Hobby-)Beobachter von Satelliten richtet, sollte zunächst die Frage geklärt werden, wo man sich befindet. Dazu gibt man über das Location-Menü die Position in nördlicher und westlicher Breite/Länge sowie die Höhe über dem Meeresspiegel an. Man kann dabei auch verschiedene Orte abspeichern und nachladen. Weiterhin muß man natürlich dafür sorgen, daß die Uhrzeit stimmt, ansonsten sind alle Berechnungen falsch.

Kepplersche Gesetze (1609/1619)

Mit diesen Gesetzen werden die Planetenbewegungen beschrieben. Diese lassen sich jedoch auch auf Satelliten übertragen, da diese ja ebenfalls eine Art von Planeten bezüglich der Erde sind. Die Gesetze entstanden übrigens nur aus Beobachtungen und Auswerten von Tabellen. Erst später wurden sie rechnerisch bestätigt.

1.) Gesetz der Bahnform (Ellipsensatz): Die Körper bewegen sich relativ zur Sonne in Ellipsen, in deren einem Brennpunkt die Sonne steht.

2.) Gesetz der Geschwindigkeit (Flächensatz): Der von der Sonne zum umlaufenden Himmelskörper gezogene Radiusvektor überstreicht in gleichen Zeiten gleiche Flächen.

3.) Das Quadrat der Umlaufzeit wächst proportional zur dritten Potenz der großen Halbachse und umgekehrt proportional zur Massensumme.

Die Gesetze gelten übrigens nur, wenn die eine Masse gegenüber der anderen vernachlässigbar klein ist.

Echtzeit

Über das Satellite-Menü wählt man nun einen oder mehrere darzustellende Satelliten aus (die Parameter von über 150 Satelliten sind übrigens direkt dabei). Danach aktiviert man im Haupt-Dialog das 'Real Time Tracking', und es erscheint ein Fenster mit einer Weltkarte, in dem die momentane Position und – je nach Konfiguration – auch die Bahn des Satelliten dargestellt wird. Der weiße Fleck gibt an, welchen Teil der Satellit abdeckt bzw. von welchem Punkt der Erde der Satellit überhaupt zu diesem Zeitpunkt zu sehen ist. Weiterhin werden auch die aktuellen Daten, wie z.B. Geschwindigkeit, Höhe und Position angezeigt. Über die Funktionstasten kann man die Zeit in bestimmten Schritten vor- oder auch zurückspulen. Hat man mehrere Satelliten ausgewählt, so wird zwischen diesen periodisch umgeschaltet; wünschenswert wäre hier eine kombinierte Darstellung.

Da das Programm auch als Accessory läuft und die Ausgaben in echte GEM-Fenster macht, ist es möglich, die Karte ständig im Blickfeld zu haben, um jederzeit über die aktuelle Position des oder der Satelliten informiert zu sein. Da dieses Fenster recht groß ist, ist ein Großbildschirm mehr als empfehlenswert, da ei-

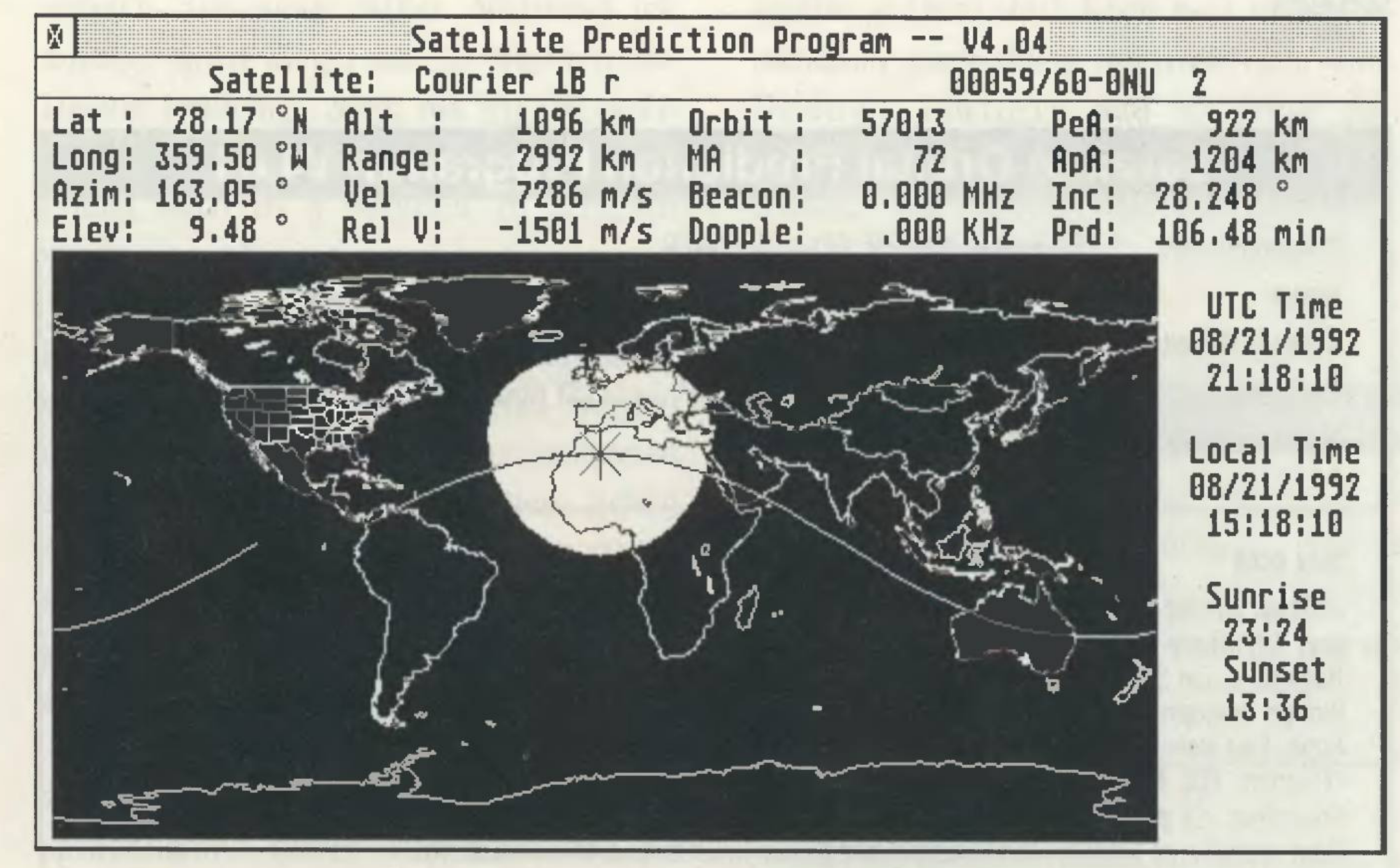


Abb. 1: S.O.P.P. zeigt nicht nur die Position eines beliebigen Satelliten an.

nem sonst schnell die 'Aussicht' versperrt wird. Leider werden die Werte nur dann kontinuierlich auf den neuesten Stand gebracht, wenn das Fenster das oberste ist – eine Anpassung wäre gerade im Hinblick auf MultiTOS sehr wünschenswert.

Co-Pilot

S.O.P.P. 4.04 gehört zu den relativ wenigen Programmen auf dem Atari, das auch die mathematischen Coprozessoren 68881/2 im ST und TT unterstützt. Bei der Komplexität der Berechnungen macht sich das auch stark bemerkbar: Für die Echtzeit-Darstellung mehrerer Satelliten oder den 'Time Warp' ist dieses Feature sogar unerläßlich, da ansonsten der Computer bis zum absoluten Stillstand ausgebremst wird.

Über eine sehr komfortable Eingabemaske kann man auch neue Satelliten ohne Probleme hinzufügen oder bestehende editieren. Man sollte jedoch die entsprechenden Daten der Satelliten haben, da das Programm bei sinnlosen Parametern Probleme bekommen kann. Ein Abfangen falscher Eingaben ist bei der Komplexität auch nicht ganz einfach. Die Daten der entsprechenden Satelliten bekommt man z.B. bei der NASA (theoretisch auch bei der ESA oder der DLR) selbst oder aber auch über eine Mailbox in Amerika sowie GEnie. Die Daten in den Mailboxen bzw. den Netzen liegen meist sogar im Standardformat vor, welches von S.O.P.P. 4.04 gelesen und geschrieben werden kann. Damit steht auch einem Austausch zwischen verschiedenen Satelliten- Programmen nichts mehr im Wege. Bei der manuellen Eingabe hat man auch die Möglichkeit, die Parameter im schon erwähnten M50-Format einzugeben und auch zu konvertieren.

Man sollte übrigens dafür sorgen, daß die Daten immer auf dem aktuellen Stand sind. Viele Satelliten korrigieren bzw. verändern ihre Umlaufbahn über kleine Düsentriebwerke, womit sich immer einige Parameter ändern.

Watch out!

Für die Beobachter von Satelliten bietet S.O.P.P. 4.04 eine sehr flexible Listenausgabe mit den Positionen der ausgewählten Satelliten zu bestimmten Zeiten. Dabei kann man die Ausgabe aber auch gezielt einschränken. Zum Beispiel muß der Satellit von der Sonne angestrahlt werden, damit er überhaupt sichtbar ist. Weiterhin kann man sich auch auf bestimmte Höhen beschränken. Den Ausdruck kann man alternativ in ein Fenster oder eine Datei umlenken. Leider ist es bei der Ausgabe in ein Fenster nicht möglich, nach Beendigung der Ausgabe in der Liste zu scrollen.

```
Edit Satellite Orbital Parameters
Entry Number: 062_
Catalog Number: 16609  Launch Designator: 86-017  A
Name: Mir
Date: 12/31/1991 Time: 00:25:41.96870          Change Date/Time Format
Mean Motion Rate:  .0003343700 orb/day2
        MMR Rate:  ___________ orb/day3
      BSTAR/AGOM:  .0003604699 not used
     Inclination:  51.60500000 deg
            RAAN:  18.69670000 deg
    Eccentricity:  .0001280000
  Arg of Perigee:  261.92460000 deg
    Mean Anomaly:  98.16230000 deg
     Mean Motion:  15.617164960 o/d   meters   MM
    Orbit Number:  33586
Beacon Frequency:  _______            Add New   Save
Enter M-50 Parameters                 Delete    Exit
```

Abb. 2: In dieser Dialogbox lassen sich die Daten eines Satelliten eingeben.

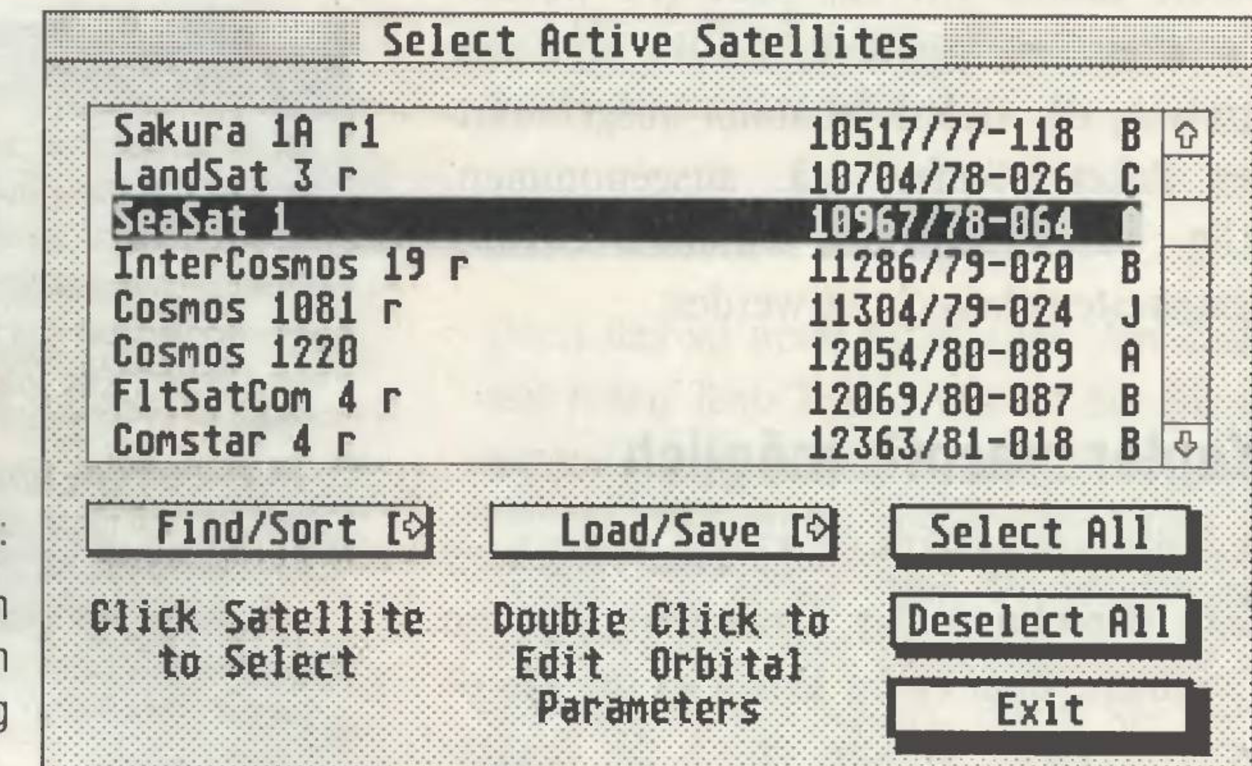


Abb. 3: Aus den gespeicherten Satelliten lassen sich mehrere zur Darstellung auswählen.

Fazit

Bei S.O.P.P. 4.04 handelt es sich um ein sehr ausgereiftes, absolut professionelles und einfach zu bedienendes Programm. Lediglich bei der Echtzeit-Darstellung, die leider auch noch nicht ganz fehlerfrei ist, könnte das Programm noch zulegen.

os/cs

Satellite Orbital Prediction Programm V4.04

Programmautor:	Bill Penner, WB7DPF, GEnie: BPENNER			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk V468

Jetlope: Jetlope ermöglicht das Bedrucken von Briefumschlägen mit der Absender- und Empfängeradresse. **Nosey:** Mit Nosey lassen sich bis zu zehn Textdateien nach einem bestimmten Suchbegriff durchsuchen. (s/w) **Rayview 4:** Ein Slideshow-Programm für Bilder, die mit GFA Raytrace erstellt worden sind. (f) **Satellite Orbital Prediction Program:** Mit Hilfe von SOPP kann man die Position von Satelliten bestimmen lassen. (s/w) **TLC Address Book:** Eine kleine Adreßbuchanwendung mit integriertem Terminplaner. **TLC Formatter:** Utility zum Formatieren von Disketten. **TLC Namer:** Kann Dateien umbenennen. **TLC Sound Machine:** Ein Programm zur Wiedergabe von Soundfiles, die zum ST Replay-, MaSTersound- und SoundOFF-Format kompatibel sind. **TLC Shower:** TLC Shower dient speziell zum Anzeigen von Spectrum 512 Bildern im SPC- bzw. SPU-Format. (f)

Wordking

Das Suchspiel, bei dem versteckte Worte aus einem Buchstaben-Raster herausgesucht werden, ist in jedem Kreuzworträtselheft zu finden. Wordking erstellt solche Rätsel auf dem ST und stoppt auch die Zeit zur Lösung.

Nach dem Programmstart präsentiert sich dem Benutzer eine Fläche von 24 mal 16 Feldern, die jeweils mit einem Buchstaben belegt sind. Zwischen den scheinbar willkürlich angeordneten Zeichen verstecken sich jedoch acht Worte, die horizontal, vertikal oder auch diagonal angeordnet sein können. Erschwerend kommt hinzu, daß die Worte auch rückwärts beziehungsweise von rechts nach links erscheinen können.

Zur Lösung muß der Spieler alle Worte finden und durch Mausklicks die entsprechenden Buchstaben markieren. Dabei stoppt Wordking automatisch die Zeit, die der Benutzer für diese Aufgabe benötigt. Was sich zunächst so einfach anhört, gestaltet sich in der Praxis doch recht mühsam: Bei den ersten Spielen muß sich das Auge erst daran gewöhnen, einzelne Worte aus der Buchstabenmasse herauszufinden. Doch schon nach wenigen Spielen stellen sich erste Erfolge ein, wenn die Augen so weit trainiert sind, daß die Worte auf den ersten Blick buchstäblich 'ins Auge' fallen. Während ich anfangs noch länger als 30 Minuten zur Lösung brauchte, zeugt die Highscore-Liste davon, daß dererlei Rätsel mit etwas Übung auch in 3 Minuten zu schaffen sind.

Neben dem Buchstabenfeld ist eine Reihe von Knöpfen angeordnet, durch die ein laufendes Spiel abgebrochen werden oder eine Reihe von Informationsboxen abgerufen werden können. Diese geben Auskunft über die Spielidee, den Autor sowie die Liste der bisherigen Bestleistungen in der Highscore-Liste. Weiterhin ist auch eine Hilfsfunktion verfügbar, die bei jedem Aufruf ein verstecktes Wort, nicht aber dessen Position preisgibt. Die Inanspruchnahme dieser Funktion wird jedoch mit einer Strafzeit belegt, die von



Abb. 1: Wordking ist ein einfaches, aber interessantes Worträtsel.

einigen Sekunden bis zu 100 Sekunden reichen kann. Diese Strafzeit wird am Ende auf die tatsächlich benötigte Zeit addiert, so daß bei Benutzung der Hilfsfunktion ein Einzug in die Highscore-Liste kaum noch zu schaffen ist.

Schwarz auf weiß

Obwohl die mit WordKing erstellten Rätsel eigentlich zur sofortigen Lösung am Bildschirm gedacht sind, kann man selbstverständlich auch duch Alternate-Help eine Hardcopy anfertigen und so einige der Rätsel mit an den Strand oder an einen anderen Ort nehmen, wo der Computer nichts verloren hat.

Die vorliegende PD-Version verfügt über eine Wortschatz von 80 Suchbegriffen, von denen jeweils acht Worte in einem Rätsel versteckt werden. Am Spielende wird eine Highscore-Liste mit den bisherigen Bestleistungen angezeigt, wobei die PD-Version diese Highscore-Liste nicht abspeichern kann. Eine 'Vollversion' mit einem auf 800 Worte aufgestockten Wortschatz und der automatischen Speicherung der Bestleistungen ist für DM 20,- beim Autor erhältlich; für weitere DM 10,- kann auch der Quellcode angefordert werden. Damit ist Wordking eigentlich eher als Shareware zu bezeichnen, obwohl der Autor sein Produkt als PD kennzeichnet.

Wordking ...

... hebt sich durch liebevoll gestaltete Grafiken positiv von anderen Produkten ab. Die Bedienung ist sehr einfach, so daß keinerlei Computerkenntnisse zum Spielen benötigt werden. Obwohl die Spielidee sicherlich nicht die neueste ist, überzeugt Wordking durch eine ansprechende Optik und eine gelungene Realisierung. rr/cs

Wordking

Programmautor:	Ismail Kalayci, Reginhardstr. 14, 1000 Berlin 51			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S452
Die große Flut: Ein mit HASCS erstelltes Rollenspiel. (s/w) **Red-Cros**, **Wordking:** Zwei Wortrate-Spiele. (s/w)

Bombs

Bei Bombs handelt es sich um ein besonders einfaches Spiel. Aber gerade diese Spiele, bei denen die Regeln so durchschaubar sind, finden oft genug mehr Gefallen als solche, zu deren Beherrschung mehrere Semester Ludistik notwendig werden.

Natürlich hat auch Bombs etwas mit Kombination und Geschicklichkeit zu tun, diese sind sehr wohl trainierbare Faktoren. Bombs entspricht dem gleichnamigen Spiel auf dem Macintosh oder dem Programm 'Minesweeper' auf dem PC. In der vorliegenden Version läuft das Spiel ausschließlich in der monochromen Auflösung. Das Programm orientiert sich immerhin am GEM-Standard und verfügt außerhalb des eigentlichen Spielfeldes über ein einzelnes Pull-Down-Menü, in dem Voreinstellungen vorgenommen werden. Die Accessories bleiben – wie bei sauberer GEM-Programmierung üblich – im Zugriff des Benutzers.

Spielidee

Innerhalb eines rechteckigen Feldes wird der Benutzer mit einer regelmäßig angeordneten Menge von quadratischen Feldern konfrontiert. Unter diesen können sich nun Bomben verbergen. Sinn des Spiels ist es herauszufinden, unter welchen Feldern Bomben versteckt sind, und diese Felder zu markieren, ohne zu explodieren. Das Spiel kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden, die Stufen unterscheiden sich in der Zahl der Felder und der Zahl der Bomben. Einem Anfänger wird nur ein 8x8-Feld mit 10 Bomben zugemutet, während sich der Profi mit einem 32x16-Feld und 40 Bomben herumschlagen muß. In einem weiteren Modus kann man sich das Spielfeld innerhalb der oben genannten Grenzen auch frei konfigurieren.

Um zu erfahren, was sich unter den einzelnen Quadraten verbirgt, müssen diese mit der Maus angeklickt werden. Es gibt nun prinzipiell zwei Möglichkeiten: Entweder ist man auf eine Mine getreten und in die Luft geblasen worden, oder statt einer Bombe versteckt sich unter dem Deckel des Feldes eine Zahl. Im ersten Fall werden alle 'Bombenfelder' aufgedeckt, und man kann ein neues Spiel beginnen. Im zweiten Fall gibt die Ziffer an, wieviele Bomben sich in unmittelbarer Nachbarschaft des aufgedeckten Feldes befinden. Da jedes Feld maximal über acht direkte Nachbarn verfügen kann, ist die Ziffer 8 auch die höchste Zahl, die im zweiten Fall auftreten wird – zugegeben ein seltenes Ereignis.

Es existiert aber noch eine dritte Möglichkeit: Es kann nämlich sein, daß man sich in einer ganz ungefährlichen Ecke befindet, in der das gewählte Feld keine 'bombigen' Nachbarn enthält. In diesem Falle werden automatisch alle gleichartigen Felder aufgedeckt, die mit dem ersteren in einer nichtabbrechenden Kette verbunden sind. Ebenfalls aufgedeckt werden alle Randfelder dieses Bereiches, die logischerweise keine Bomben enthalten können, mit ihren zugeordneten Ziffern.

Beflaggen

Aus den Zahlenverhältnissen der Felder kann man nun versuchen, auf die Minen zu schließen. Selbstverständlich gehört auch eine Portion Glück dazu, nicht auf eine solche zu treten – dies trifft insbesondere auf die Anfangsphase zu. Besteht nun der Verdacht, daß sich unter einem bestimmten Feld eine Bombe befindet, kann man dieses markieren. Dieses 'Flag' wird mit der rechten Maustaste gesetzt. Das entsprechende Feld ist vor allen weiteren Zugriffen geschützt. Hat man sich geirrt, kann man die Markierung ebenfalls mit der rechten Maustaste entfernen. Das gilt auch für den Fall, daß mehr Markierungen gesetzt wurden, als eigentlich Minen im Minenfeld vorhanden sind.

Ein Timer mißt während des Spiels die Zeit. Als Maximalzahl sind 999 Sekunden in allen Levels vorgesehen. Der Spieler mit der jeweils besten Zeit wird aufgefordert, seinen Namen in einer Art 'Hall of Fame' einzutragen.

Fazit

Bombs ist ein entspannendes Spiel, das aber durchaus auch die Gehirnmuskulatur mittrainiert. Besonders gut gelungen ist die Markierungsmöglichkeit, die 'Fehltritte' unwahrscheinlicher macht. Eine Anpassung des Programms an andere Bildschirmauflösungen wäre auch bei diesem Programm wünschenswert. ep/cs

Bombs V1.0

Programmautor:	David Simpao, 2401 Crandall Drive, San Diego, CA 92111, USA			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	englisch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk V481

Bombs! In einem Minenfeld sind 40 Bomben versteckt, die Sie entschärfen müssen. Durch Anklicken eines Feldes können Sie ein Feld aufdecken, und es erscheint eine Zahl, die angibt, wieviele Bomben an dieses Feld angrenzen. Haben Sie dagegen auf eine Bombe geklickt, so ist das Spiel beendet. (s/w, S) **Playback:** Mit Hilfe von Playback können Sie Standard-MIDI-Dateien laden und abspielen. **Quartet Player 3:** Zum Abspielen von digitalisierten Songs auf Atari ST und STE. Eine Beispieldatei ist mit auf der Diskette enthalten. **Starnukers:** In der neusten Version läuft Starnukers jetzt auch auf einem Monochrombildschirm.

Text500

Text500 wurde speziell für alle Besitzer des Tintenstrahldruckers HP Deskjet 500 konzipiert. Der HP Deskjet hat mittlerweile einen relativ großen Anwenderkreis gefunden, so daß Text500 für viele Atari-Besitzer von Interesse sein sollte.

Das Programm arbeitet nur zum Teil mit Pull-Down-Menüs, überwiegend jedoch mit einer eigenen Oberfläche, die sich zweier Funktionsleisten mit entsprechenden Buttons bedient. Die meisten Funktionen lassen sich alternativ über die Maus oder die Tastatur bedienen. Die Arbeitsfläche des Programms ist auf 640 mal 400 Pixel beschränkt, es scheint aber immerhin auf größeren Bildschirmen nicht zu wesentlichen Funktionsstörungen zu kommen; auf Fenster muß man leider gänzlich verzichten. Die Betriebszustände von Text500 werden zumeist durch eine Unzahl invertierter Buttons bzw. Anzeigen signalisiert.

Schreibmaschine

Die beschreibbare Fensterfläche ist auf 80 Spalten beschränkt. Über der Arbeitsfläche wird ein Lineal mit den üblichen Positionsangaben, den Rändern und eventuell vorhandenen Tabulatoren – die übrigens mit der Maus gesetzt werden können – eingeblendet. Die Schriftdarstellung kann 'Wordplus-like' ausgesucht werden: Es stehen fett, kursiv, breit, Jumbo, tief und unterstrichen sowie daraus folgende Kombinationen zur Verfügung; alles wird auf dem Bildschirm relativ adäquat dargestellt, sofern der Grafik-Modus eingeschaltet ist. Zusätzlich gibt es noch eine 'Geistschrift', die aber mehr als Spielerei zu betrachten ist und nur auf dem Bildschirm dargestellt wird; für den Ausdruck hat sie (fast) keinerlei Bedeutung. Die Breitschrift ist nicht mit anderen Attributen mischbar und kann im markierten Bereich Text auch nur zeilenweise benutzt werden.

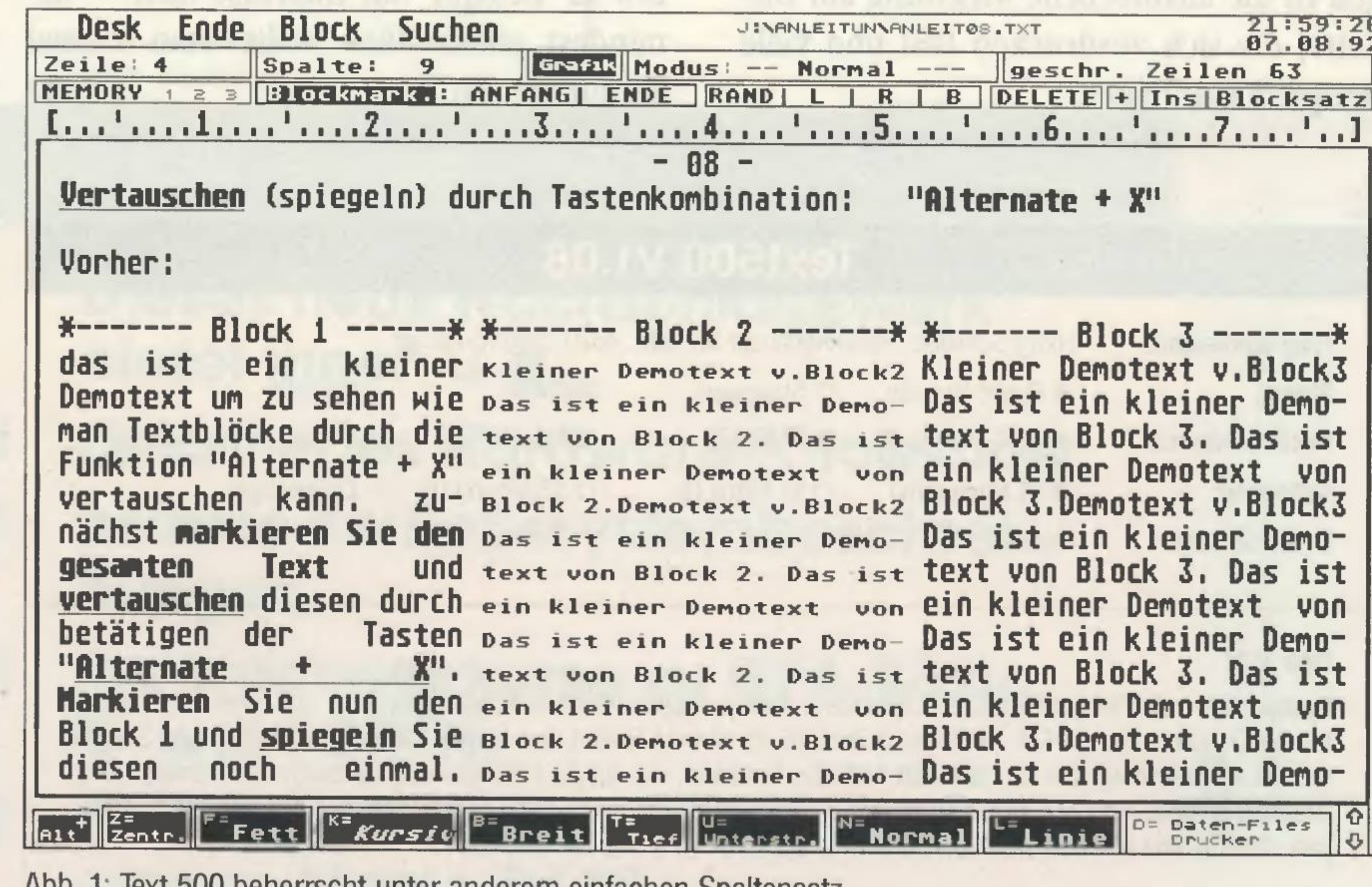


Abb. 1: Text 500 beherrscht unter anderem einfachen Spaltensatz.

Zurechtfinden

Text500 erlaubt das zeilen-, fenster- oder seitenweise Scrollen des Textes sowie Sprünge an den Text-Anfang bzw. an das Ende des Textes. Ebenfalls möglich ist die Markierung bestimmter Positionen, die dann angesprungen werden können, was in Text500 über die Funktionstasten bewerkstelligt wird. Diese können sozusagen auf bestimmte Zeilennummern programmiert werden. Eine Ausnahme stellt die Taste F10 dar: Hier läßt sich eine Schrittweite vorgeben, die bei Betätigung der Taste als Sprungweite im Text dient.

Das Arbeiten in markierten Bereichen eröffnet eine ganze Reihe von Möglichkeiten: So können ganze Blöcke blitzschnell ihr Schriftattribut ändern, der Text kann gelöscht, gedruckt und gespeichert werden. Das Löschen kann auch erfolgen, ohne daß der nachfolgende Text 'nachrutscht'; die Lücke ist frei für Eintragungen. Ein Ausrichten ist sowohl rechts- als auch linksbündig sowie zentriert vorgesehen. Die Blöcke sind nicht zeilenorientiert, das heißt, jeder rechteckige Abschnitt ist markierbar. Dies führt zu ungeahnten Möglichkeiten, wie zum Beispiel einem spaltenorientierten Kopieren eines Blocks. Bei dieser und anderen wesentlichen Funktionen spielt ein Zwischenspeicher eine wichtige Rolle ...

Text500 verfügt über mehrere spezielle Speicher, der wichtigste hiervon ist zweifelsohne der Memory-Zwischenspeicher: Statt einen Block unwiderruflich zu löschen, kann man ihn entfernen und im Memory zwischenspeichern. Von dort kann er an jeder Stelle des Textes mit Hilfe einer einfachen Tastenkombination eingefügt werden. Anwendung findet dieses Verfahren unter anderem bei der Erstellung von Tabellen, wo entsprechende vertikale Linien über den Zeilenspeicher einfach eingesetzt werden können. Weiter können markierte Blöcke auch mit einem Linienkasten eingerahmt werden. Auf dem Bildschirm erscheinen die Linien zwar unterbrochen, im Druckerbild später sind sie jedoch durchgezogen.

Nützliche Details

Text500 beherrscht auch das Sortieren von Text, wobei sich dieses auf einen vorher markierten Block beschränkt: Das Sortieren wird dabei entweder wahlweise auf die Anfangswörter eines Blocks angewendet, wobei der Rest unberührt bleibt, oder auf die kompletten Zeilen des markierten Bereichs. Die Suchen- und Erset-

zen-Funktion ist einfach gehalten: Mehr als die Eingabe eines entsprechenden Suchtextes ist nicht vorgesehen. Sollte allerdings eine Suche erfolglos verlaufen, bietet das Programm dem Benutzer ähnliche Wörter an, um den gewünschten Begriff doch noch zu ermitteln.

Außerdem beherrscht Text500 das Rechnen im Text: In einem markierten Block werden Zahlen und dazugehörende Einheiten wie DM erkannt und mit dem Pluszeichen innerhalb des Memory-Blocks addiert. Das Ergebnis kann aus dem Speicher geholt und an geeigneter Stelle eingesetzt werden. Darüber hinaus ist es auch möglich, mit Prozentwerten umzugehen, so daß sich beispielsweise leicht die Mehrwertsteuer berechnen läßt. Zu diesem Bereich der Zahlenbehandlung gehört natürlich auch die Fähigkeit, Zahlen auf den Dezimalpunkt bzw. das Dezimalkomma auszurichten.

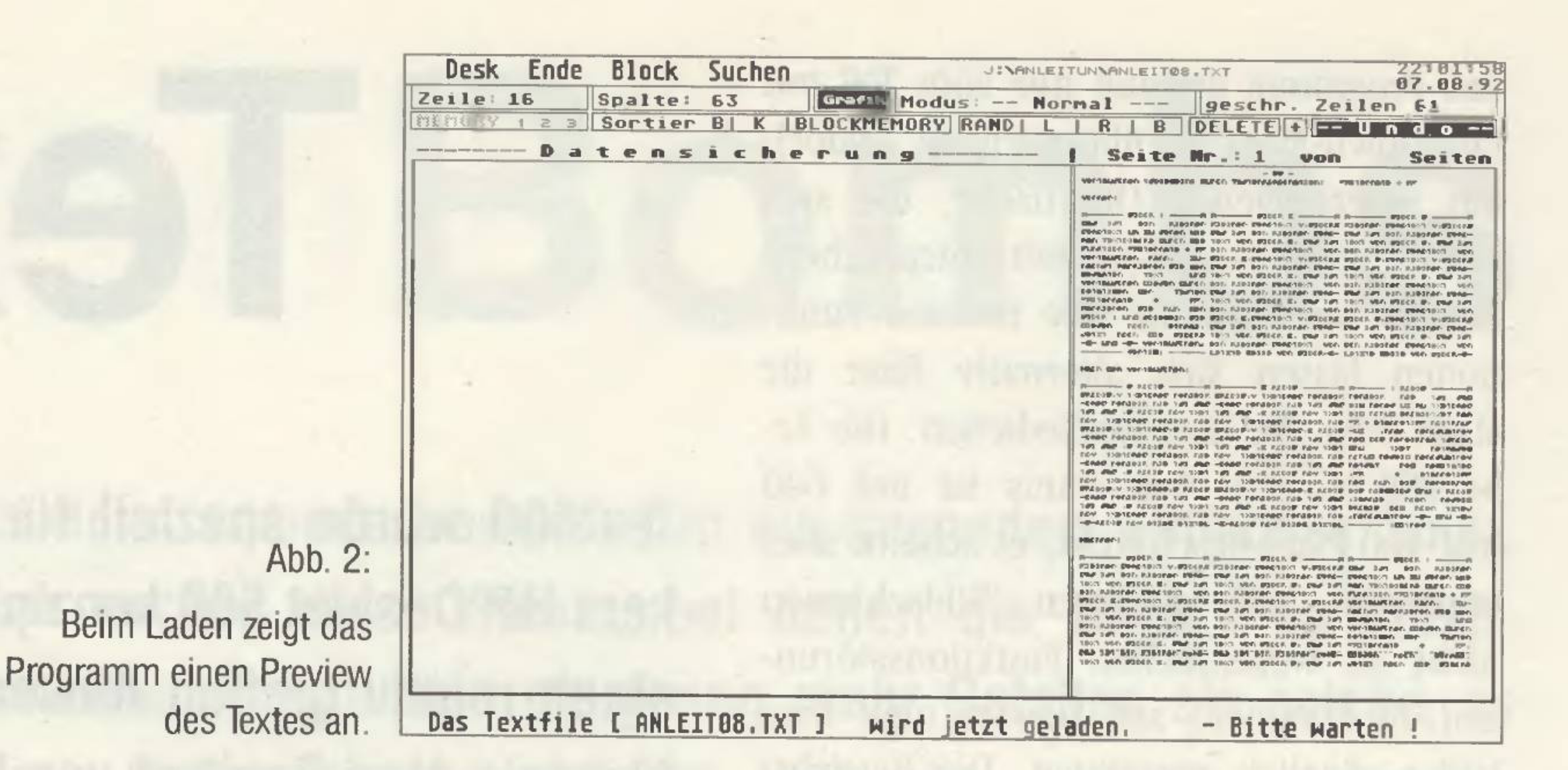


Abb. 2: Beim Laden zeigt das Programm einen Preview des Textes an.

Abb. 3: Im Druckermenü bietet Text 500 zahlreiche Deskjet-spezifische Features.

HP-spezifisch

Während bisher vor allem von allgemeinen Textverarbeitungsfunktionen die Rede war, bringt Text500 natürlich auch einige Drucker-spezifische Features mit: Die Anzahl der Zeilen, die auf eine Seite passen, läßt sich im Druckermenü über den pixelgenauen Abstand der einzelnen Zeilen einstellen. Das Druckermenü ist voll auf den HP DeskJet abgestimmt: Es sind alle Optionen integriert, die diesen leisen Tintenstrahler auszeichnen. So kann man sich entscheiden, ob die Grafikattribute mit gedruckt werden sollen, den Schrifttyp orientiert an den eingebauten Schriften auswählen und über Hoch- oder Querdruck entscheiden. Es ist möglich, zwei Textseiten auf ein Blatt Papier zu drucken, den Ausdruck der oben erwähnten Geist-Schrift zuzulassen und die Zahl der Ausdrucke zu bestimmen. Ein echtes Schmankerl ist der sogenannte Heftdruck: In diesem Fall muß ein DIN-A4-Blatt so bedruckt werden, daß es am Schluß in der Mitte gefaltet werden kann und quasi vier Seiten eines kleinen Heftes darstellt.

Peripher tangiert

Beim Ladevorgang wird der Text auf einem Teil des Bildschirms stark verkleinert wie ein Preview dargestellt. Vermutlich aus diesem Grunde nimmt das Laden ungewöhnlich viel Zeit in Anspruch. Texte, die beim Starten sofort zur Verfügung stehen sollen, lassen sich als Autostart-Text abspeichern. Die Funktion 'Mergen' gestattet das Einfügen von Texten in schon vorhandene. Ausgesprochen nervig erscheint die Tatsache, daß das Programm in der PD-Version eine Zeitsperre beinhaltet, die die Programmbenutzung nur wenige Tage zuläßt, zumal diese Sperre ganz leicht zu umgehen ist. Erfreulich hingegen ist die ausführliche Anleitung auf Diskette, die sich ausdrucken läßt und viele Beispiele beinhaltet.

Fazit

Text500 geht mit der Unterstützung eines einzelnen Druckers einen ungewöhnlichen Weg. Da einzelne Funktionen wie beispielsweise der Quer- oder der Heftdruck wohl wirklich einmalig sind, dürfte das Programm – trotz der 'selbstgestrickten' Oberfläche und der Zeitbeschränkung der PD-Version – für viele Besitzer des HP DeskJet von Interesse sein – zumindest einen Blick sollte man einmal darauf werfen. ep/cs

Text500 V1.08

Programmautor:	Harry Schelske, Recklinghauser Str. 302, 4620 Castrop-Rauxel			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	□ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J281

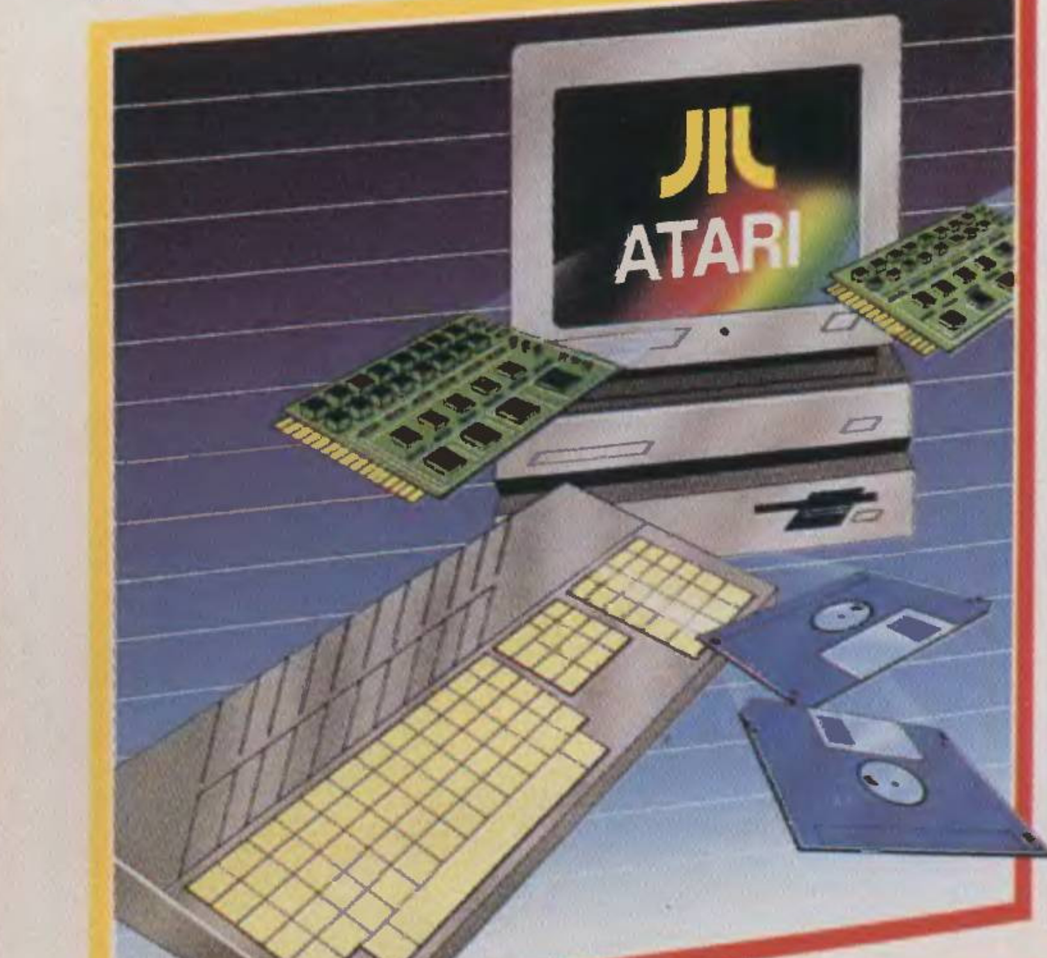
Deskjet 500 1.10: Deskjet 500 ist ein CPX-Modul für das neue Kontrollfeld XControl von Atari und dient zum Einstellen des Druckers Deskjet 500 von Hewlett Packard. Es können Fontart und -größe, Ränder, Papiergröße und Schriftqualität eingestellt werden. (S) **Text 500 1.08:** Ein Texteditor, der auf die besonderen Features eines HP Deskjet 500 Druckers eingeht. Text 500 bietet aber auch für Textverarbeiter interessante Funktionen, wie beispielsweise Blocksatz, Tabellensatz durch Linien, Spaltensatz, Spiegel und Sortieren von Blöcken. (S, s/w, 1 MByte)

Den ATARI fest im Griff

für Tuning mit Pep

NEU!

Jetzt mit über 150 Grafiken



Dieses neue Nachschlagewerk bietet Ihnen u. a.

- **detailliertes Hardware-Know-how**
- **präzise Betriebssystembeschreibungen**
- **Programmierkurse zu GFA-Basic, C und FORTH**
- **leistungsstarkes Datenbanksystem MasterBASE**
- **eine umfangreiche Grafik-Bibliothek**
- **zahlreiche Tips, Tricks und Utilities**

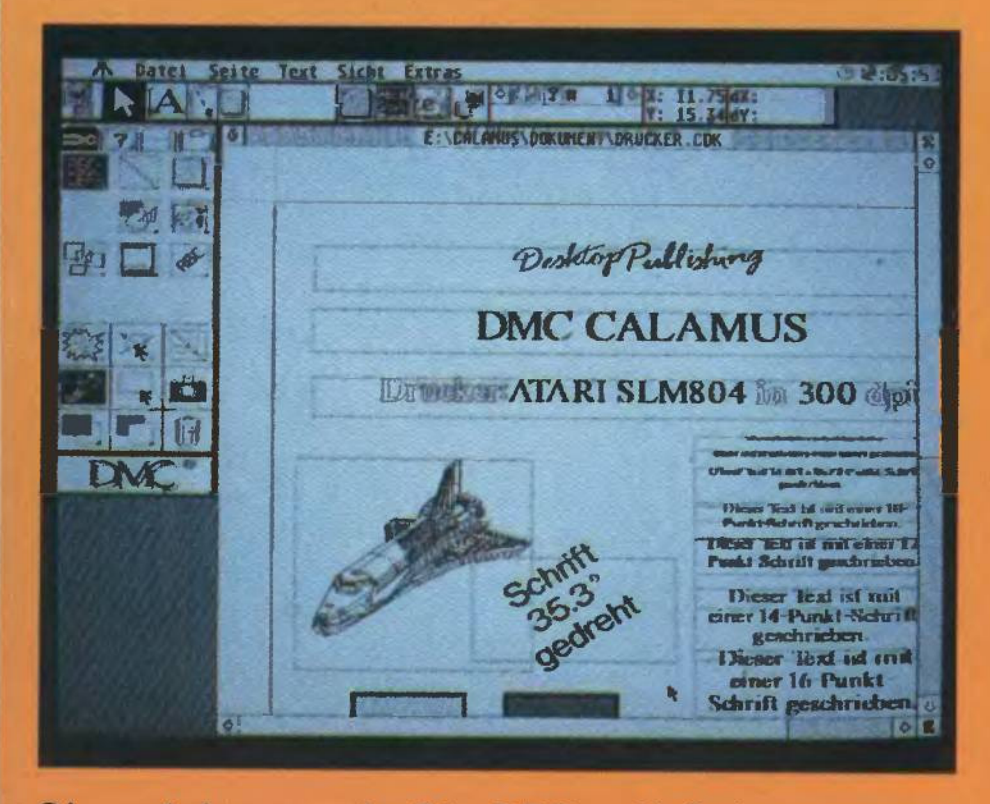
Mehr Erfolg mit dem Atari

Dieses speziell für den Atari entwickelte Nachschlagewerk zeigt Ihnen, wie Sie die Fähigkeiten Ihres Rechners optimal nutzen und sich mit praxiserprobten Musterlösungen, raffiniertem Systemtuning sowie Tips und Tricks neue, individuelle Anwendungsbereiche erschließen.

Ausgefeilte Musterlösungen für die Praxis

Raffinierte Programme, von Profis erstellt, helfen Ihnen beim erfolgreichen Einsatz Ihres Atari. Sie erhalten u. a.

- Desky, das multifunktionelle Deskaccessoire mit Druckerspooler, Terminplaner, Taschenrechner und Notizblock
- MINI-SHELL, ein speicherresidentes, permanent verfügbares Kommando-Interpreter-Accessory



Sie erfahren, wie Sie DTP mit Calamus auf Ihrem Atari effizient einsetzen.

Effizienter programmieren mit Betriebssystemroutinen

Ausführlich lernen Sie Aufbau, Funktion und Systemkommandos von **GEM, GEM-VDI** und **GEM-AES** kennen und sind so in der Lage,

- die AES-Funktionen in C einzubinden und somit die grafische Oberfläche zu steuern,
- die VDI-Funktionen in C einzubinden, und dadurch Punkte, Kreise und Linien zu zeichnen,
- die VDI-Kontroll- und Output-Funktionen zu beherrschen.

Mit diesem Wissen erstellen Sie schon in kurzer Zeit individuelle Applikationen.

Ihr Trainingsprogramm für erfolgreiche Softwareentwicklung

Ihr neues Praxiswerk zeigt Ihnen, wie Sie sich mit **praxisbezogenen Kursen** grundlegende Kenntnisse der Programmiersprache C, GFA-Basic und FORTH aneignen. Das Besondere: Sie erhalten zu **FORTH zusätzlich einen kompletten Compiler und Editor.** So verfügen Sie über eine komplette Programmiersprache! Zu den Kurseinheiten bekommen Sie Beispiele, Befehlsübersichten und Funktionsaufrufe. So sind Sie in der Lage, je nach Aufgabenstellung in der Sprache zu programmieren, die sich zur Problemlösung am besten eignet.

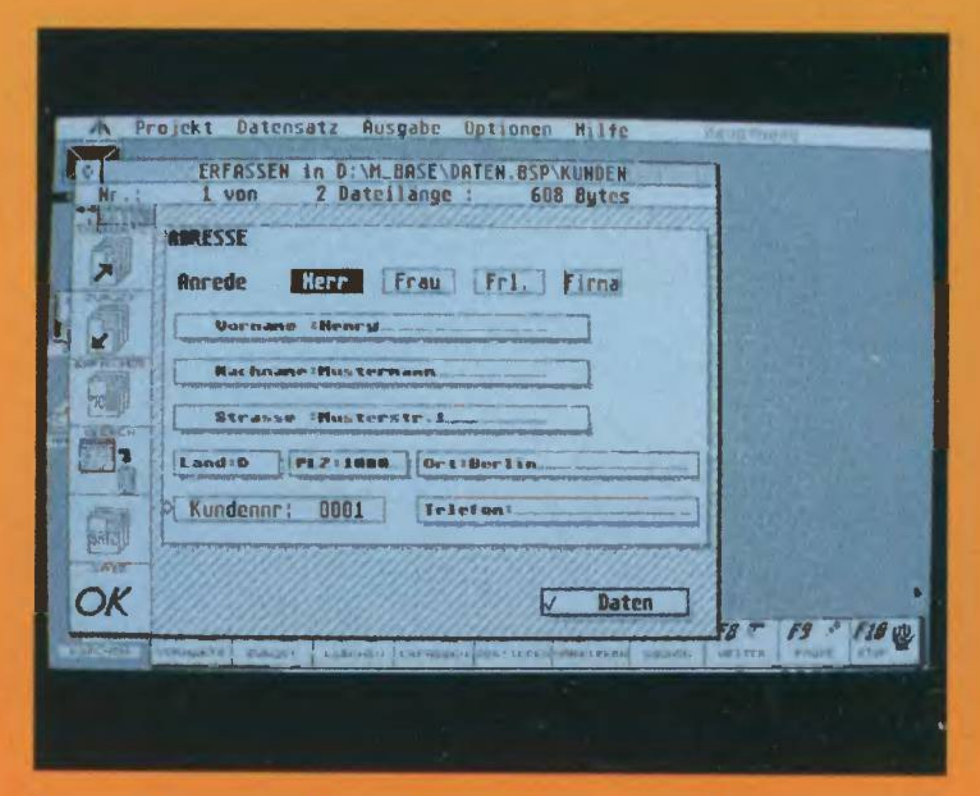
Tips, Tricks und Utilities

Hard- und Software-Probleme lösen Sie jetzt elegant mit Ihrer Utility-Sammlung, wie z. B. mit einem Hardcopytreiber für den HP-Laserjet und Kompatible sowie einer komfortablen Adreßverwaltung.

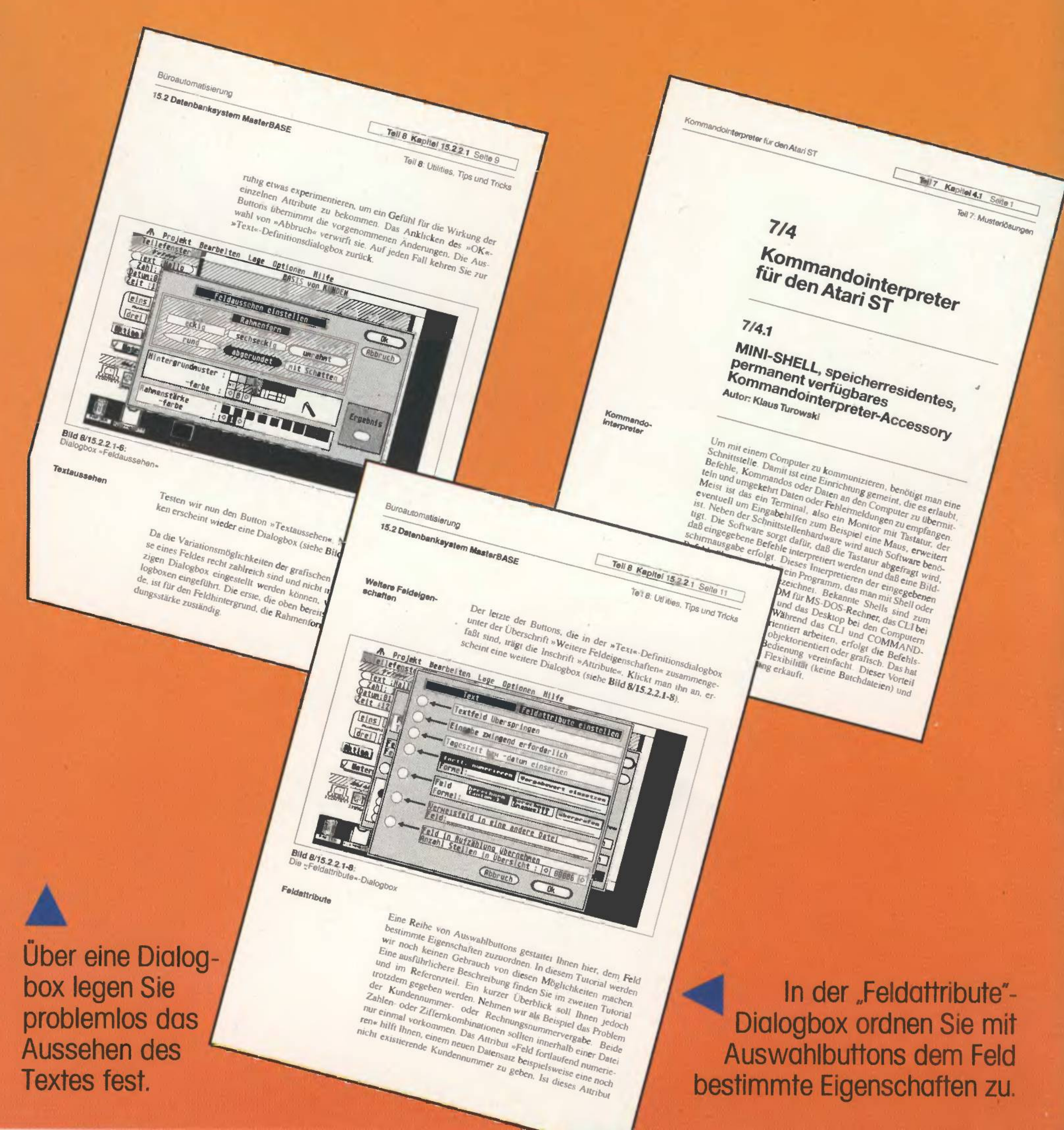
Zusätzlich erhalten Sie das leistungsstarke Datenbankprogramm **MasterBASE,** das Sie elegant und komfortabel u. a. für Ihre Lagerverwaltung, Auftragsabwicklung und Buchhaltung einsetzen können. Das Besondere: Sie können mit MasterBASE unter GEM bis zu 16 Datenbanken gleichzeitig verwalten!

Raffinierte Hardwareerweiterungen

Systemtuning muß nicht teuer sein. Mit **selbsterstellten Interfaces** wie z. B. einem Parallel-Port für den ST (selbstverständlich inkl. Bauanleitung, Schaltplan, Platine und Bestückungsplan) und einem ST-Analog-Port für Sound-Sampling-Anwendungen reizen Sie die Möglichkeiten Ihres Atari voll aus und erschließen sich neue Einsatzgebiete!



Im „Erfassenfenster" erkennen Sie, in welcher Datenbank Sie momentan arbeiten.



Büroautomatisierung

15.2 Datenbanksystem MasterBASE

Teil 8 Kapitel 15.2.2.1 Seite 9

Teil 8: Utilities, Tips und Tricks

Bild 8/15.2.2.1-6:
Dialogbox »Feldaussehen«

Textaussehen

Kommandointerpreter für den Atari ST

Teil 7 Kapitel 4.1 Seite 1

Teil 7: Musterlösungen

7/4

Kommandointerpreter für den Atari ST

7/4.1

MINI-SHELL, speicherresidentes, permanent verfügbares Kommandointerpreter-Accessory

Autor: Klaus Turowski

Kommando-Interpreter

Büroautomatisierung

15.2 Datenbanksystem MasterBASE

Teil 8 Kapitel 15.2.2.1 Seite 11

Teil 8: Utilities, Tips und Tricks

Weitere Feldeigenschaften

Bild 8/15.2.2.1-8:
Die »Feldattribute«-Dialogbox

Feldattribute

▲ Über eine Dialogbox legen Sie problemlos das Aussehen des Textes fest.

◀ In der „Feldattribute"-Dialogbox ordnen Sie mit Auswahlbuttons dem Feld bestimmte Eigenschaften zu.

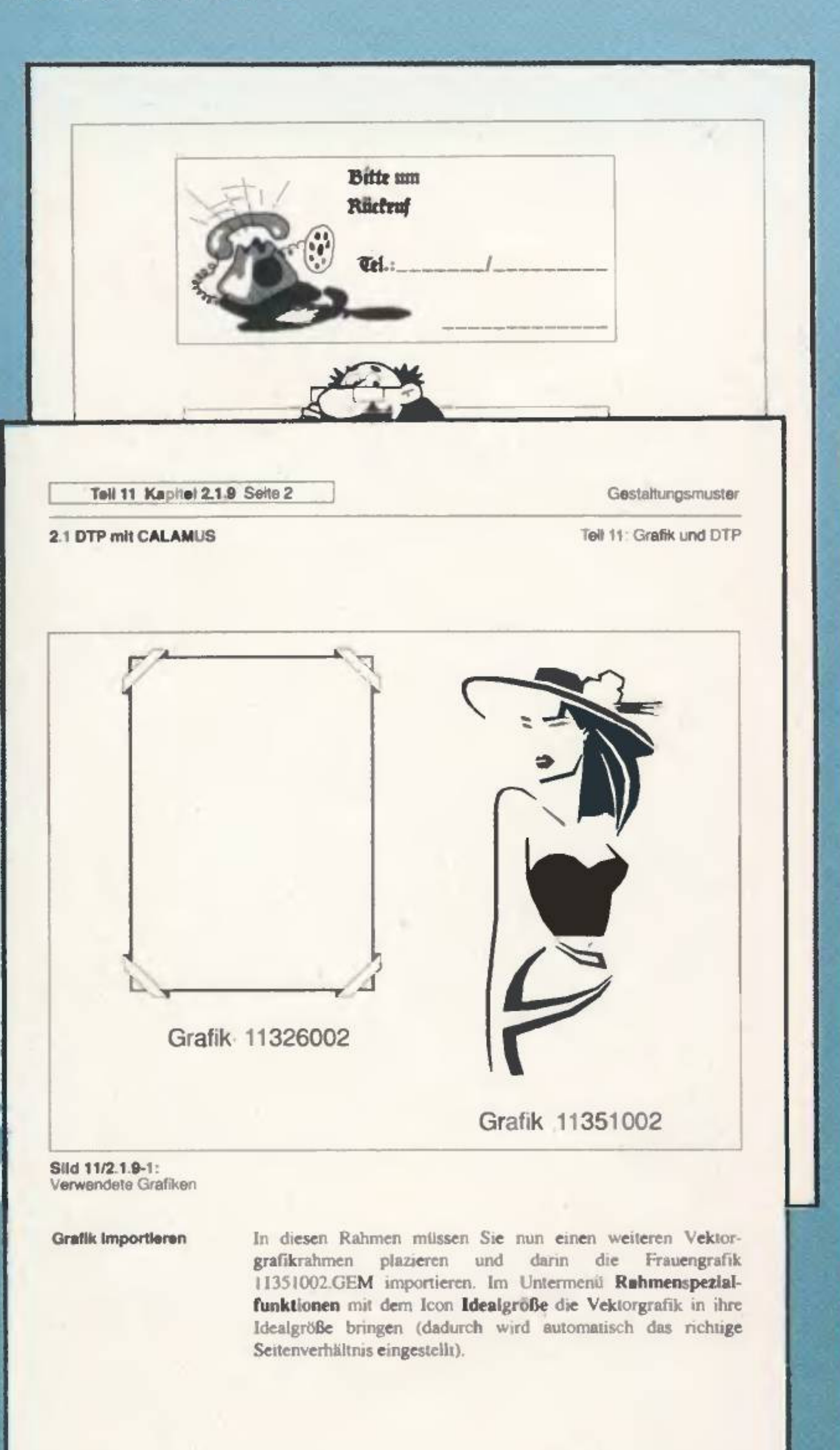
Lassen Sie jetzt Ihrer Kreativität freien Lauf!

Maßgeschneiderte DTP-Problemlösungen

Jetzt steht Ihnen umfassendes DTP-Know-how zur Verfügung. Sie erhalten eine umfangreiche Einführung in das leistungsstarke DTP-Programm CALAMUS. Mit zahlreichen Tips und Tricks sowie raffinierten Musterlösungen verwirklichen Sie jetzt repräsentative Privatdrucksachen wie Glückwunschkarten, Werbezettel oder Rückrufkärtchen! Anhand dieser ausgewählten Beispiele erfahren Sie, wie Sie Schritt für Schritt zu beeindruckenden Ergebnissen kommen.



Mit ausgefeilten Grafiken bringen Sie Ihre Texte in Form.



Bitte um Rückruf

Tel.:

Teil 11 Kapitel 2.1.9 Seite 2 — Gestaltungsmuster

2.1 DTP mit CALAMUS — Teil 11: Grafik und DTP

Grafik 11326002

Grafik 11351002

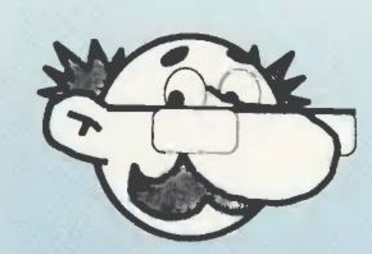
Bild 11/2.1.9-1:
Verwendete Grafiken

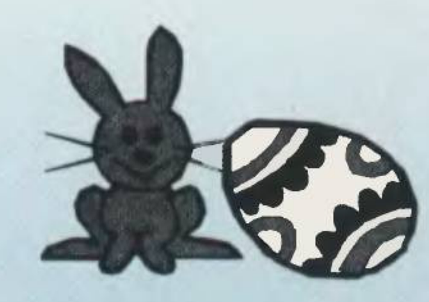
Grafik importieren In diesen Rahmen müssen Sie nun einen weiteren Vektorgrafikrahmen plazieren und darin die Frauengrafik 11351002.GEM importieren. Im Untermenü **Rahmenspezialfunktionen** mit dem Icon **Idealgröße** die Vektorgrafik in ihre Idealgröße bringen (dadurch wird automatisch das richtige Seitenverhältnis eingestellt).

Mit Calamus und Ihrer Grafik-Bibliothek verwirklichen Sie selbst anspruchsvolle DTP-Lösungen!

Ihre universelle Grafikbibliothek

Zur kreativen Gestaltung Ihrer Drucksachen stehen Ihnen dabei über **150 Grafiken** und Anwendungsbeispiele aus den Bereichen Menschen, Karikaturen, Sprechblasen, Sterne, Buttons und Spruchbänder, im GEM- und IMG-Format zu Verfügung. Die Vorgehensweise ist denkbar einfach. Nachdem Sie ein Dokument angelegt haben, wählen Sie aus Ihrem neuen Praxishandbuch die gewünschte Grafik und können diese dann von der Diskette problemlos in Ihr Dokument importieren. Attraktive Gestaltung wird damit zum Kinderspiel!





Dieses Werk bleibt immer aktuell

Alle 2 – 3 Monate erhalten Sie Erweiterungen, die Sie mit aktuellen Informationen zu Hardwareentwicklungen, Betriebssystemen, vielen Tips, Tricks, Utilities sowie zahlreichen, hochwertigen Grafiken und Anwendungsbeispielen versorgt. Denn die Entwicklung bleibt nicht stehen! So bleiben Sie immer up to date.

Fordern Sie noch heute an:

„Erfolgreiches Hard- und Softwaretuning der Atari ST-/TT-Familie und Weiterentwicklungen"



Stabiler Ringbuchordner, DIN A4, ca. 600 Seiten, inkl. fünf Disketten, Preis: DM 98,–, Bestell-Nr.: 3700

Alle 2 – 3 Monate erhalten Sie Erweiterungen zu Ihrem Grundwerk mit jeweils ca. 130 Seiten, inkl. Diskette, zum Preis von DM 59,– (Abbestellung jederzeit möglich).

Bitte abtrennen oder ausschneiden

Ja, senden Sie mir sofort



Expl. **„Erfolgreiches Hard- und Softwaretuning der Atari ST-/TT-Familie und Weiterentwicklungen"**

Stabiler Ringbuchordner, DIN A4, ca. 600 Seiten, inkl. fünf Disketten, Preis: DM 98,–, Bestell-Nr.: 3700

Alle 2 – 3 Monate erhalten Sie Erweiterungen zum Grundwerk mit je ca. 130 Seiten, inkl. Diskette, zum Preis von DM 59,– (Abbestellung jederzeit möglich).

Meine Anschrift:

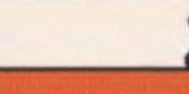
Name

Vorname

Straße, Haus-Nr.

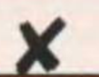
PLZ, Ort

Unterschreiben Sie hier bitte Ihre Bestellung!
Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters erforderlich. Ohne Ihre Unterschrift kann die Bestellung nicht bearbeitet werden.



Datum Unterschrift

Bitte unterschreiben Sie auch Ihre Sicherheitsgarantie, mit der Sie folgendes zur Kenntnis nehmen: Sie haben das Recht, Ihr angefordertes Werk innerhalb von 10 Tagen ab Lieferung an den INTEREST-Verlag GmbH, Römerstraße 16, W-8901 Kissing, zurückzusenden, wobei für die Fristwahrung das Datum der Absendung genügt. Sie kommen dadurch von allen Verpflichtungen aus der Bestellung frei.



Datum Unterschrift

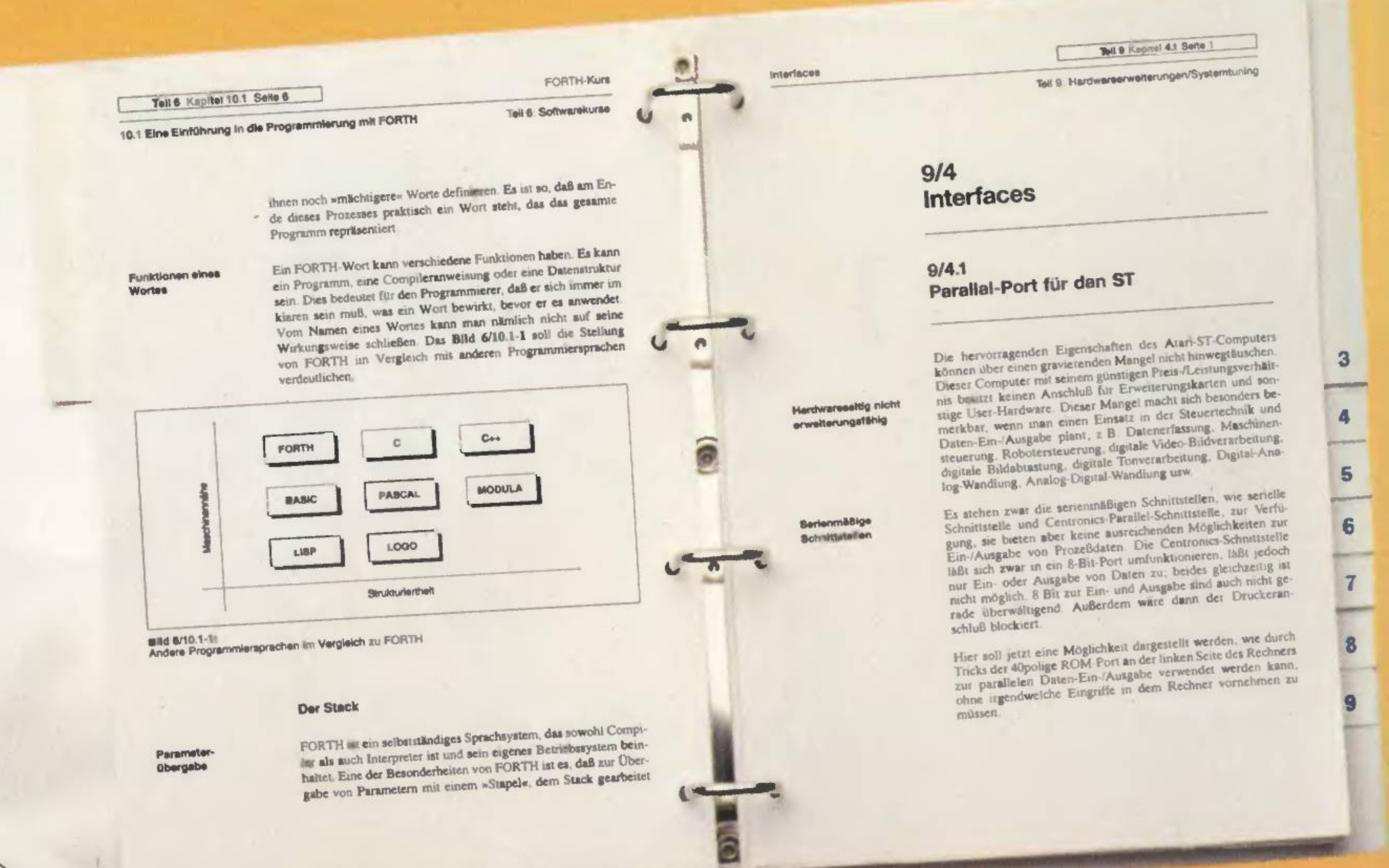


rgumente, die Sie überzeugen



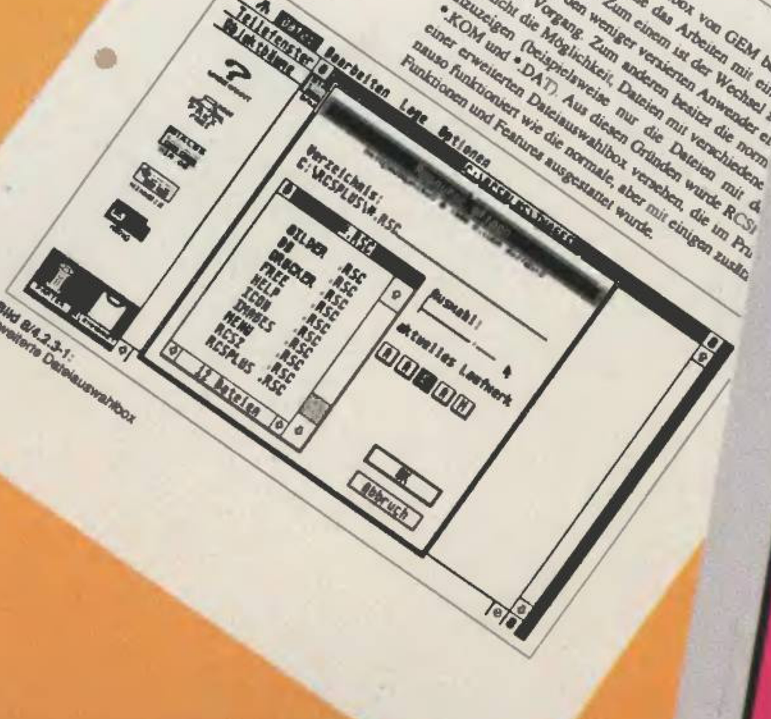
Registerblätter und die logisch-numerische Gliederung garantieren Ihnen schnellen, gezielten Zugriff.

Mit detaillierten Programmierkursen erstellen Sie im Handumdrehen Ihre individuelle Software.



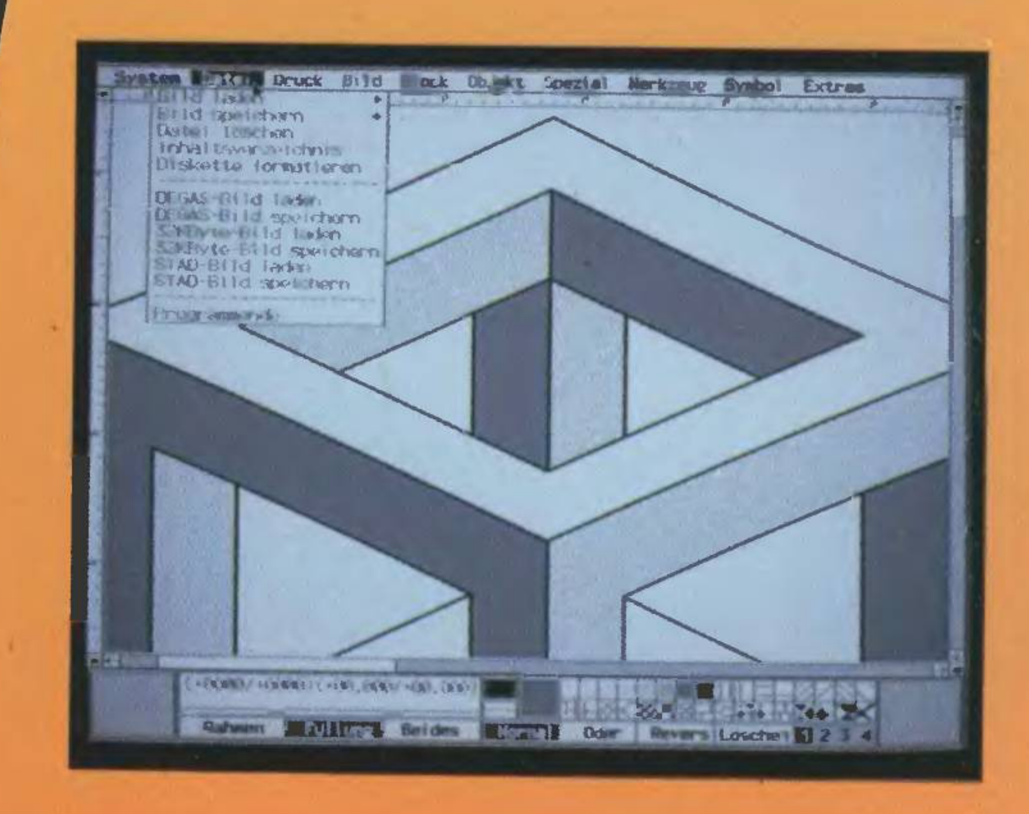
Selbstverständlich erhalten Sie alle Musteranwendungen und die Grafikbibliothek auch auf Diskette.







Regelmäßige Erweiterungsausgaben sorgen dafür, daß Sie Ihr Atari-Know-how und Ihre Programmsammlung kontinuierlich ausbauen.





INTEREST-VERLAG
Fachverlag für Special Interest Publikationen und Anwendersoftware
Römerstraße 16
W-8901 Kissing
Tel. 0 82 33/2 11-0
Fax 0 82 33/2 11-2 99

ATARI-TUNING MIT PEP



60 Pfennig, die sich lohnen!

Postkarte/Antwort

INTEREST-VERLAG
Fachverlag für Special Interest Publikationen und Anwendersoftware
z. Hd. Herrn Michel
Römerstraße 16
W-8901 Kissing

Verlagsgarantie

- Sie erhalten von mir Atari-Fachinformationen, von absoluten Spezialisten für Sie geschrieben.
- Ihr Nachschlagewerk können Sie in aller Ruhe 10 Tage zu Hause prüfen und bei Nichtgefallen innerhalb dieser Frist zurücksenden. Der INTEREST-Verlag gewährt nach Zahlung des Rechnungsbetrages das Recht, die beiliegende Software zu testen und zeitlich unbeschränkt zu nutzen.
- Ihr Nachschlagewerk ist immer aktuell. Dafür sorgt unser Erweiterungsservice.
- Den Erweiterungsservice können Sie jederzeit kündigen. Darauf gebe ich Ihnen mein Wort.

Ihr INTEREST-VERLAG
Fachverlag für Special Interest Publikationen und Anwendersoftware

W. Michel

Wolfgang Michel

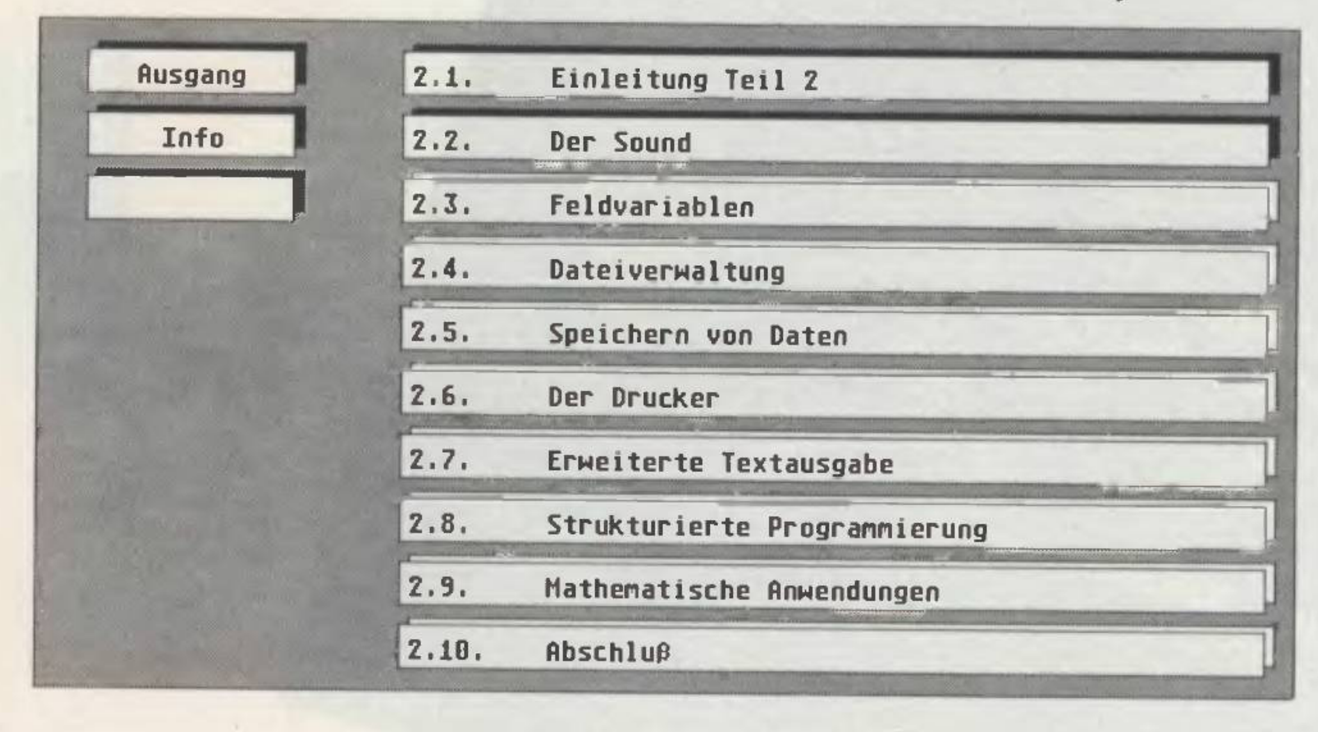
LERNEN LEICHT GEMACHT

BASIC Lernprogramm

Teil 1: GFA- und OMIKRON-Basic ohne Vorkenntnisse Programmieren lernen.

- Programm ist leicht zu bedienen und läuft in s/w und in farbe
- Jeder Befehl wird anhand von Beispielen erklärt und kann im Programm getestet werden.
- Ein Lexikon enthält alle Befehle

Teil 1 kostet **98,- DM**



Teil 2: Der zweite Teil des Basic-Lernprogramms richtet sich an denjenigen der den Teil 1 erfolgreich absolviert hat oder an Programmierer mit Vorkenntnissen.

- Mathematische Anwendungen
- Bildschirmmanipulationen
- Sound, Datenbanken, Dateiverwaltung...

Teil 2 kostet **98,- DM**

ST-Geo

Geographie-Software, die auf allen Atari ST/TT mit 1MB und monochrom Monitor läuft.

- Deutschland in den neuen Grenzen
- Flaggeneditor ist im Programm integriert
- Landkarten sind in GEM-IMG speicherbar
- Landkarten der Erde, Staatswappen von 166 Staaten, Daten über Einwohnerzahl, Fläche, Sprache, Hauptstadt, Währung, Staatsform, Religion, Zeitzone ... verfügbar
- Dreidimensionale Darstellung der Erde aus beliebiger Position im All, sowie Animation der Erdkugel möglich
- Druckertreiber für 9/24-Nadel Drucker

98,-- DM

ST-Learn

Vokabeltrainer mit vielen Leistungsmerkmalen:

- Unterstützt den europäischen Zeichensatz
- Vielfältige Lern- und Abfragemöglichkeiten
- Bewertungen zeigen den Lernerfolg an und motivieren mit einem Kommentar zum weiterlernen
- Wörterbuchfunktion sucht Übersetzung für Vokabel
- Ständig schneller Zugriff auf die Vokabeln, obwohl diese nach Wissensgebieten abgelegt werden
- Über 1.600 Vokabeln sind in zwei Schwierigkeitsstufen bereits enthalten

98,- DM

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

Hiermit bestelle ich beim Heim-Verlag, Heidelbergerl-Landstr.194, 6100 Darmstadt

Ich zahle (zuzüglich 6,- DM Versandkosten Ausland 10,- DM) unabhängig von der bestellten Stückzahl

☐ per Nachnahme

Name :

Straße:

Ort :

Heim Verlag GmbH

Heidelberger-Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Tel.: 0 61 51 / 94 77 0 Fax: 94 77 18

Laser Design pro

Ein Laser ist ein Werkzeug von höchster Präzision und Güte. Ob solche Attribute auch für das Raster-Grafikprogramm Laser Design pro gelten, zeigt dieser Bericht.

Laser Design pro bietet seine zahlreichen Funktionen nach dem Starten innerhalb eines GEM-Menüs an, ist aber sonst alles andere als ein sauberes GEM-Programm. Gezeichnet werden kann – nach Aufruf der gewünschten Funktion – auf dem gesamten Bildschirmbereich, was ja bei einfachen Grafikprogrammen noch durchaus üblich ist. Recht umständlich ist es, daß eine einmal ausgelöste Zeichenfunktion nach Beendigung des Zeichenvorgangs nicht erhalten bleibt. Will man also z.B. einen Kreis mit einem neuen Radius aufziehen, so muß die Kreisfunktion erneut aufgerufen werden. Hilfreich ist, daß man eine einmal gewählte Figur 'an der Hand' behält, bis die rechte Maustaste gedrückt wird. So läßt sich eine Figur mehrfach auf dem Bildschirm plazieren. Ein 'Wischen' mit der Figur bei gehaltener Maustaste ist aber leider nicht möglich.

Bildformate

Eine Stärke des Programms ist sicherlich die Unterstützung nahezu aller gängigen monochromen Bildformate, sofern die Bilder nicht größer als der Bildschirm sind. Dazu gehören die Standards von STAD, Degas, sowie das IMG- Format. Zusätzlich erzeugt und liest Laser Design noch ein programmeigenes Format. In Gefahr begibt sich der Benutzer, wenn er dem Programm das gewünschte Bildformat mitgeteilt hat, sich dann aber in der File-Selector- Box entschließt, ein anderes Format zu laden. Solch unentschlossene Genossen bestraft Laser Design mit einem Absturz, d.h. das gewünschte Bildformat wird nicht anhand der Datei festgestellt.

Es können maximal fünf Bilder im Speicher gehalten werden, zwischen denen man mit Hilfe der Cursor-Tasten umschaltet. Dies funktioniert z.B. auch während der Ausführung von Blockfunktionen, so daß es möglich ist, Ausschnitte aus einem Bild in ein anderes zu kopieren. Eine Dia-Show, bei der das Programm die fünf möglichen Bilder unter Zuhilfenahme von diversen Überblendeffekten vorführt, ist ebenfalls vorhanden. Dabei ist die Dauer der Anzeige allerdings nur in zwei Schritten einstellbar.

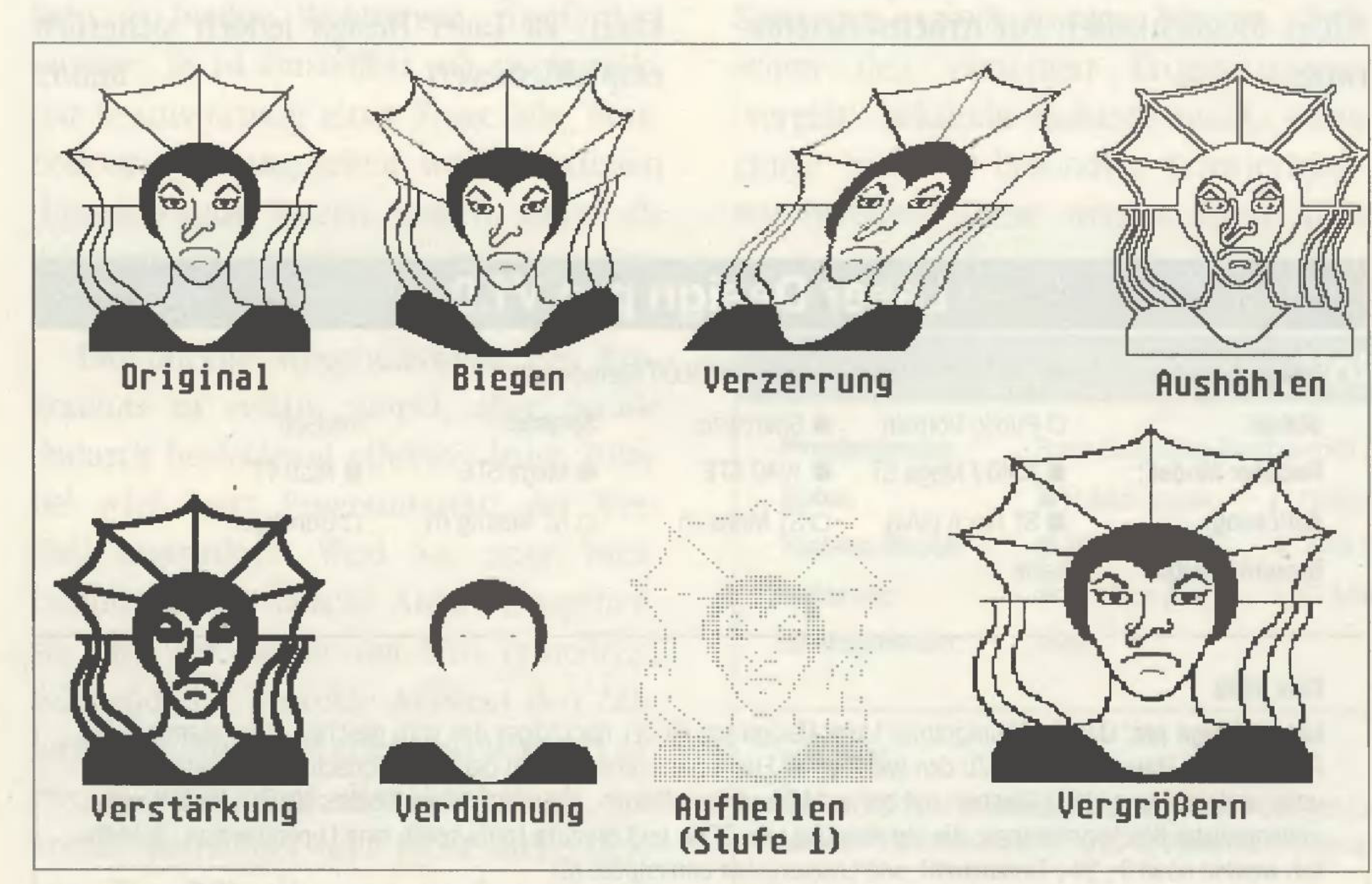


Abb. 1: Die möglichen Blockverfremdungen zeigt dieses Bild.

Parameter

Die möglichen Einstellungen halten sich – vorsichtig ausgedrückt – in Grenzen. Die Üblichen Einstellungen wie etwa Linienstärke und -art sowie Füllmuster sind zwar vorhanden, die Erstellung eigener Linienmuster oder Füllflächen ist jedoch nicht möglich. Dies gilt leider auch für den Pinsel und die Spraydose. Gerade hier wird der Tatendrang des Künstlers doch stark gebremst, zumal Laser Design nicht die Vielfalt an Verknüpfungsmodi bietet, die man von anderen PD-Programmen gewohnt ist; außerdem stehen diese wenigen Modi auch nur für Blockoperationen zur Verfügung. Will man Texte in sein Bild integrieren, so stehen sowohl Signum2- als auch GEM-Zeichensätze zur Verfügung. Dabei kann man letztere in 90-Grad-Schritten drehen und mit den üblichen Textattributen versehen.

Laser Design bietet alle üblichen geometrischen Figuren wie Dreiecke, Kreise, Ellipsen, Vielecke etc. Da das Programm aber auch 3D-Funktionen bietet, lassen sich Kegel, Würfel, Pyramiden, Zylinder und 3D-Fünfecke erzeugen. Dabei wird zunächst die Grundfläche bestimmt. Hat man die Grundfläche an der gewünschten Stelle plaziert, so erhebt sich daraus der Körper der Maus folgend. Die 'Point to'-Funktion verbindet mindestens drei Punkte zu einem fließenden Linienzug. Hinzu kommen ein Pinsel, der aus einem 16 x 16 Pixel großen, beliebig gefüllten Quadrat besteht, sowie eine Spraydose. Ein in der Größe variabler Radiergummi hilft, falls sich ein Strich als Fehltritt erweist. Die Zeichenfunktionen lassen sich leider nicht durch Tastaturkürzel aufrufen, was den Arbeitsfluß behindert.

Griff zur Schere

Die Möglichkeiten zur Modifikation von Bildteilen sind hingegen umfangreich ausgefallen. Während Kopieren, Bewegen und Spiegeln zu den Standard-Funktionen zu zählen sind, beherrscht Laser Design auch Außergewöhnliches: Biegen an einer Ellipsenhälfte sowie Verzerren innerhalb eines Trapezes gehören genauso zum Funktionsumfang wie proportionales und nicht-proportionales Vergrößern. Hinzu kommen noch die Möglichkeiten, das Ausgangsmaterial auszuhöhlen, die Konturen zu verstärken oder zu verdünnen, sowie den Ausschnitt zu invertieren. Eine Lasso-Funktion, mit deren Hilfe beliebige Ausschnitte kopiert oder verschoben werden können, rundet das positive Bild in diesem Bereich ab. Alle Blockoperationen werden allerdings nicht auf einen einmal ausgeschnittenen Block angewandt, sondern sind eigenständige Funktionen, die zunächst den Benutzer auffordern, etwas auszuschneiden. Aufhellen kann man Blöcke allerdings nur auf einem Umweg: Da die Funktion 'Aufhellen' nur für ganze Seiten zur Verfügung steht, muß man den Ausschnitt zunächst auf eine freie Seite kopieren, um diese dann aufzuhellen und den Ausschnitt wieder zurück auf die Ursprungsseite zu kopieren – etwas umständlich, oder?

Lupenrein?

Die Lupenfunktion zur Detailbearbeitung hat eine feste Auflösung und einen festen Ausschnitt. Leider ist es nicht möglich, die Lupenposition nachträglich zu verändern. Außerdem bleiben alle Grafikfunktionen bis auf das Setzten von Punkten außen vor. Ebenfalls schmerzlich vermißt man hier eine UNDO-Funktion, die die letzte Aktion zurücknimmt.

Was das Ausdrucken von Bildern betrifft, zeigt sich Laser Design von seiner besten Seite. Unterstützt werden u.a. so wichtige Standard-Drucker wie HP- und Atari-Laserdrucker, sowie die NEC-Serie sowie der HP-Deskjet. Die Größe des Ausdrucks läßt sich in bis zu vier Stufen den Wünschen des Benutzers anpassen. Bei Nadeldruckern läßt sich der Grad der Schwärzung bestimmen, um das Ergebnis bei älteren Farbbändern zu verbessern. In dem Falle nimmt natürlich die Druckgeschwindigkeit ab, da der Druckkopf jede Zeile zwei- bis dreimal auf das Papier bringt.

Datei
Bild Laden... F 1
Bild Speichern... F 2
Objekt/Block laden... F 3
Objekt/Block speichern... F 4
Farbbild konvertieren... F 5
Laufwerk einstellen... ^L
LDP-Systeminfo F 6
Diskmenü... F 7
Bildformat konvertieren... F 8
Bildershow F 9
Externes Programm starten... F 10
Ende Esc

Drucken
9-Nadeldrucker...
24-Nadeldrucker...
Tintenstrahldrucker...
Laserdrucker...

Arbeit
Strahlen...
Linie
Quadrat
Rechteck
Kreis
Ellipse
Freihand...
Extras...
Draw to Point
Sprühen
Füllen
Bild 180° drehen
Bildumriss bearbeiten...
Bild aufhellen...
Bild kopieren...
Lupe / Löschwerkzeuge
Arbeitslupe
Radiergummi (Variabel)
Bild löschen (Sichtbar)
Bild löschen (Speicher)

Block
Kopieren
Bewegen
Lasso-kopieren
Lasso-bewegen
Biegen
Verzerren
Horizontal-Spiegeln
Vertikal-Spiegeln
Aushöhlen
Verstärken
Verdünnen
Formen
Invertieren

Text
Textattribute...
Text schreiben
SIGNUM!
Font laden...
Font schreiben
Font Info

Optionen
Füllattribute...
Kopierart...
Kopiermodus...
Linienwahl...
Musterwahl...
Farbwahl...

Abb. 2: Der Funktionsumfang von Laser Design pro läßt sich anhand der Menüs erkennen.

Diverses

Nervöse Menschen seien gewarnt: Während man Blöcke oder Figuren über den Bildschirm bewegt, flackert dieser doch erheblich. Das gilt auch dann, wenn man die Maus gar nicht bewegt. So ergibt sich für das Auge des Betrachters ein recht unruhiges Gesamtbild. Negativ fällt auch auf, daß das gesamte Dateisystem doch etwas unausgereift ist. Die Zugriffspfade stehen in einer Datei, die 'per Hand' geändert werden muß. Diese Pfade bleiben während des Programmlaufs konstant, so daß eine Änderung des Arbeitsverzeichnisses für jede Datei erneut vorgenommen werden muß. Positiv ist jedoch, daß sich nicht nur Accessories, sondern auch externe Programme von Laser Design aus aufrufen lassen. Solange Multitasking noch kein Standard für Atari-Computer ist, bietet diese Option vielfältige Möglichkeiten zur Arbeitserleichterung.

Licht & Schatten

Die Druckerunterstützung ist gut, und der 3D-Teil sehr praxisnah. Auch machen die Blockfunktionen einen guten Eindruck, denn sie ermöglichen im Rahmen der erzielbaren Genauigkeit saubere Ergebnisse. Vorteilhaft ist, daß aufgezogene Figuren mehrfach plazierbar sind. Leider ermöglicht das Programm nur Grafikformate bis 640 x 400 Punkte. Außerdem gibt es nur wenige Verknüpfungsmodi für Blockoperationen und keine benutzerdefinierten Füll- oder Linienmuster. Die Lupe ist ebenfalls kaum brauchbar. Schön wäre ein zyklisches Undo gewesen, damit die einmal ausgelöste Undo-Funktion selbst wieder rückgängig gemacht werden kann. Die Anordnung der Funktionen in den Menüs und Submenüs ist zum Teil etwas unglücklich gewählt, was die flüssige Bedienung zeitweise hemmt. Für alle, die ein einfaches Programm suchen, das Grundfertigkeiten beherrscht und zudem 3D-Figuren zu seinen Stärken zählen kann, ist Laser Design jedoch sicherlich empfehlenswert. mm/rr

Laser Design pro V1.0

Programmautor:	Sacha Roth, Postfach 910928, W-3000 Hannover 91			
Status:	☐ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	☐ ST Mittel (f)	☐ ST Niedrig (f)	☐ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J269

Laser Design pro: Das Grafikprogramm Laser Design pro ist der Nachfolger des vom gleichen Autor stammenden Programmes Power Paint pro. Zu den wichtigsten Funktionen zählen neben den obligatorischen Zeichenfunktionen unter anderem eine kleine Diashow mit bis zu 14 Überblendeffekten, Speichern eines Blockes als GFA-Basic-Listing, umfangreiche Blockoperationen, die Verwendung von GEM- und Signum-Fonts sowie eine Lupenfunktion. Schließlich werden noch 9-, 24-, Tintenstrahl- und Laserdrucker unterstützt. (S)

Vokabula

Vokabula ist ein komfortables Programm zum Trainieren englischer Vokabeln und unregelmäßiger Verben, das leicht auf andere Sprachen erweitert werden kann.

Nach dem Start von Vokabula ist zunächst eine unscheinbare Dialogbox zu sehen, die knapp ein Viertel der Bildschirmfläche bedeckt. Um es gleich vorweg zu nehmen: Mehr gibt es nicht – und mehr muß es auch nicht geben. Alle wichtigen Icons sind bereits vorhanden, und nur für die Übersicht über das gegenwärtig Gelernte erscheinen noch weitere Informationsboxen, die jedoch alle in den vorgegebenen Rahmen passen.

Der Autor hat sich hier in 'Minimal Art' geübt und sein Produkt dankenswerterweise nicht durch aufwendige Gestaltung 'aufgemotzt', die doch nur von der eigentlichen Absicht des Programms abgelenkt hätte – dem Lernen von Vokabeln. Der Benutzer des Programms bekommt alle notwendigen Informationen auf kleinem Raum dargeboten.

Gezieltes Lernen

Was also kann das Programm außer dem sturen Abfragen von Vokabeln? Zunächst einmal können die Vokabeln bei der Abfrage bevorzugt werden, die bisher schon einmal falsch eingegeben wurden. Das Verhältnis zwischen neuen, aufgrund des Zufallsprinzips ausgewählten Vokabeln und den 'schweren' Vokabeln aus der Wiedervorlage der falschen Antworten ist einstellbar. Dadurch wird der Lerneffekt optimiert, da bereits bekannte Vokabeln entsprechend seltener abgefragt werden. Weiterhin können Übersetzungen zwischen deutschen und englischen Vokabeln in beiden Richtungen angefordert werden. Es ist einstellbar, ob zur korrekten Beantwortung einer Frage alle Wortbedeutungen angegeben werden müssen (beispielsweise 'setzen, stellen, legen' als Antwort auf 'to put'), oder aber eine Übersetzung ausreicht.

Die interne Vorgehensweise des Programms ist relativ simpel, aber gerade dadurch bestechend effektiv: Jeder Vokabel wird beim Programmstart der Wert Null zugeordnet. Wird bei einer Vokabelabfrage eine falsche Antwort gegeben, so wird der Zähler um Eins erniedrigt, während eine korrekte Antwort den Zählerstand erhöht. Ist ein Schwellenwert erreicht, dann wird die Vokabel als 'gekonnt' betrachtet und nicht mehr getestet. Der Schwellenwert ist frei einstellbar; der Standardwert von Eins läßt eine einmal korrekt beantwortete Vokabel in weiteren Abfragen nicht mehr erscheinen, sofern sie nicht zuvor einmal falsch beantwortet wurde.

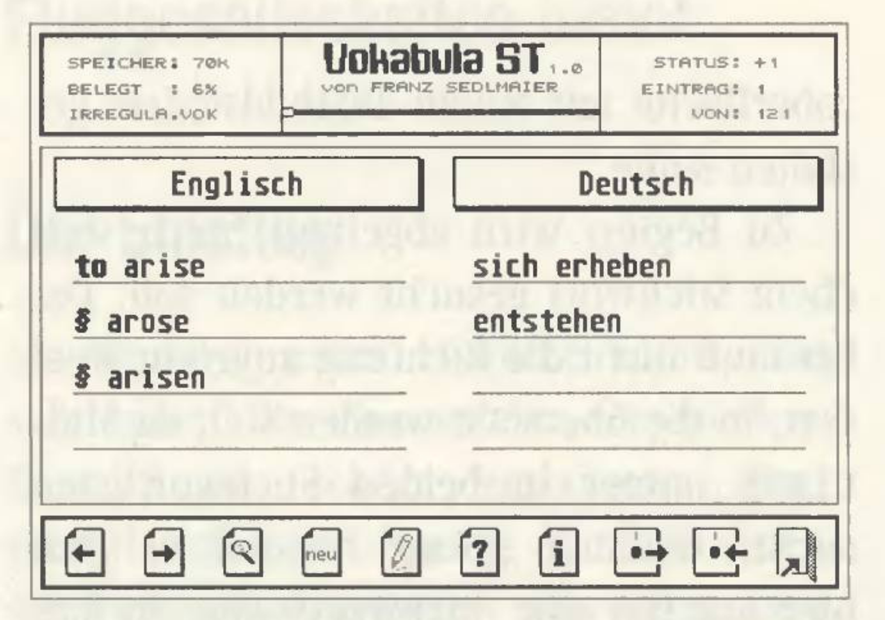


Abb. 1: Alle Icons, der Slider und die beiden Info-Boxen liefern alle Informationen und sämtliche Möglichkeiten zum Bedienen.

Etappenweise

Der Lernstand läßt sich zwischenzeitlich selbstverständlich in einer Datei abspeichern, so daß auch umfangreiche Lernübungen problemlos auf mehrere Sitzungen verteilt werden können. Zwischen den einzelnen Programmstarts 'vergißt' Vokabula dadurch nicht, wenn einige Vokabeln besondere Schwierigkeiten bereiten. Diese werden dann auch nach dem nächsten Programmstart besonders intensiv geübt.

Auf der Diskette befindet sich das Programm samt Anleitung sowie zwei Beispieldateien mit englischen unregelmäßigen Verben bzw. Vokabeln. Das Erweitern einer Datenbank und dadurch des Wortschatzes geht genauso flott von der Hand, wie die Eingabe beim Bestimmen der jeweiligen Übersetzung. Auf neue Fremdsprachen läßt sich Vokabula leicht erweitern, indem in einer zunächst leeren Vokabeldatei die neuen Wörter hinzugefügt werden.

Reicht's noch nicht?

Für DM 20,- erhält man beim Autor die jeweils aktuellste Version, die im Gegensatz zur PD-Version auch als Accessory lauffähig ist, und der zudem noch alle bisher von anderen Benutzern erstellten Vokabeldateien beiliegen.

Vokabula ist also ein überaus ordentlich programmiertes kleines Meisterwerk. Was man bei diesem PD-Programm zu sehen bekommt, ist mindestens so viel, wie die meisten kommerziellen Produkte zu bieten vermögen: Keine übertriebene Aufmachung – just the basic facts. me/rr

Vokabula

Programmautor:	Franz Sedlmaier, Beethovenstr. 17, 8301 Langquaid			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S505
Album 92: Zum komfortablen Erzeugen von Clip-Art-Sammlungen. (s/w) **Unilex 120:** Ein Online-Lexikon zur Verwaltung von Fachausdrücken. (s/w, S) **Vokabula:** Lernprogramm für die englische Sprache. (s/w)

MultiLanguage

Der Markt der elektronischen Wörterbücher in der Größe eines Taschenrechners boomt. Auf großen Computern sind diese kleinen Helfer jedoch nur selten anzutreffen, obwohl man oft mit fremdsprachigen Anleitungen konfrontiert wird.

Ein Vertreter der elektronischen Wörterbücher auf dem ST heißt MultiLang und kommt aus England. Das Programm läuft als Accessory und umfaßt ein etwa 18.000 Stichwörter großes, deutsch-englisches Wörterbuch. Da das Wörterbuch in Form einer ASCII-Datei vorliegt, kann es jederzeit einfach erweitert werden.

Zur Installation des Accessorys reicht es aus, das Programm und das 300 KByte große Wörterbuch ins Wurzelverzeichnis der Bootpartition zu kopieren. Will man MultiLang auch über die Tastatur (durch das Kürzel Control, linke und rechte Shift-Taste) jederzeit aktivieren können, so muß man zusätzlich ein weiteres Programm im AUTO-Ordner starten. Nach einem Neustart, der das Laden der ACC-Datei bewirkt, ist der Übersetzer bereit.

Schade ..

Die Enttäuschung läßt jedoch nicht lange auf sich warten: Nach dem Aufruf des Accessorys gelangt man nicht in eine Dialogbox, sondern in einen einfachen Textbildschirm, der keinerlei Mausbedienung kennt und eher an die ersten Tage des ST oder auch an andere marktübliche Computer-Systeme erinnert. Doch nicht nur das Aussehen entbehrt jedes Standards: MultiLang kollidiert mit einigen speicherresidenten Programmen, so daß Abstürze nicht unwahrscheinlich sind. Da auch alle Möglichkeiten, eine Bildschirmkopie anzufertigen, versagten, ist es uns nicht möglich, eine Abbildung des Programms abzudrucken.

Daher hier eine kurze Beschreibung des Aussehens: In den obersten drei Textzeilen steht der Programmname zusammen mit einem Hinweis auf den Autor. Direkt darunter erfolgt die Abfrage des Suchwortes. Die gefundenen Textstellen werden wiederum einige Zeilen tiefer angezeigt, wobei sie von zwei Zeilen mit Minuszeichen eingerahmt werden. Wenn schon von einer grafischen Benutzeroberfläche hier keine Rede sein kann, so hat die Bedienung noch nicht einmal etwas damit zu tun, wie man eine Benutzeroberfläche mit einem Textbildschirm gestalten sollte.

Zu Beginn wird abgefragt, nach welchem Stichwort gesucht werden soll. Dabei muß nicht die Richtung angeben werden, in die übersetzt werden soll, da MultiLang immer in beiden Stichwortlisten sucht. Genauer gesagt handelt es sich hier nur um eine Stichwortsuche, so daß die Eingabe von 'Journal' auch die Übersetzung für 'Journalismus' liefert. Die Suchzeit ist auf einem gewöhnlichen ST mit einer normalen Platte gerade an der Grenze des Erträglichen und nur dadurch zu entschuldigen, daß das Wörterbuch lobenswerterweise nicht im Speicher liegt, sondern jeweils von der Festplatte nachgeladen wird. Mit Hilfe eines Optimierers, der einen Index anlegt, kann die Suchzeit für eine Suchrichtung verkürzt werden.

Die Suche kann jederzeit abgebrochen werden. Wurde jedoch ein Wort gefunden, so ist es nicht möglich, MultiLang zu verlassen. Vielmehr muß erst eine neue Suche gestartet werden, um diese dann mit der Undo-Taste abzubrechen. Befindet man sich im Eingangsdialog, so lassen sich auch andere Wörterbücher aktivieren. Durch eine entsprechende Vorinstallation lassen sich diese Wörterbücher an Funktionstasten binden. Das Format des Wörterbuchs ist einfach gehalten und erlaubt es, auch mehr als zwei Sprachen in einer Datei unterzubringen.

Während die deutschen Umlaute direkt auf der Tastatur verfügbar sind, benötigt man für viele andere Sprachen länderspezifische Sonderzeichen. Diese lassen sich mit Hilfe der Cursor-Tasten abrufen, wobei zu einem bestehenden Zeichen jeweils 96 in der ASCII-Tabelle hinzuaddiert wird. Diese Methode ist jedoch alles andere als intuitiv, so daß der Griff zur ASCII-Tabelle schnell ermüdend wird.

Die Qualität des Wörterbuchs läßt leider auch zu wünschen übrig. Zum einen sind viele Rechtschreibfehler enthalten (z.B. 'aagwöhnisch' statt 'argwöhnisch') zum anderen auch einige Übersetzungsfehler (Seit wann wird 'help' mit 'Mädchen' übersetzt?). Die Idee des Online-Wörterbuchs ist zwar gut, jedoch ist die Umsetzung alles andere als gelungen.

os/rr

MultiLanguage

Programmautor:	Stuart Coates, 9 Links Road, Kibworth Beauchamp, Leicester Leb Old, England U.K.			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	englisch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J271

MenuMaker: Einfaches Erstellen von GEM-Menüs für GFA-Basic-Programmierer. **MultiLang:** Ist eine Art Online-Wörterbuch zum Übersetzen von englischen Wörtern ins Deutsche. Ein über 300 KByte großes Wörterbuch, das Sie beliebig erweitern können, ist enthalten. (S) **DOOTOICN:** Das Programm DOOTOICN wurde geschrieben, um aus einem Bild im Screen- bzw. Doodle-Format einen beliebigen Block auszuschneiden. Dieser kann anschließend mit einem RCS weiterverarbeitet werden. (s/w) **DialogLib:** Eine Library für Omikron.Basic zum Arbeiten mit Dialog-Boxen. Die DialogLib funktioniert nur zusammen mit der GEMLib oder der EasyGEMLib.

Project Airline

Project Airline – Nachfolger des 'Airline Manager' – ist ein Spiel mit Unterhaltungswert und Lerneffekt. Es handelt sich im Prinzip um eine sehr komplexe Wirtschaftssimulation, die dem Spieler oder den Spielern Einblick in die aufregende Welt der Fluggesellschaften bietet.

Bis zu vier Spieler können sich parallel an der Simulation beteiligen und sich dabei (nicht nur auf rein wirtschaftlicher Basis) bekämpfen. Spielt man allein, so wird der Computer zum Feind und Gegenspieler, den es zu übertrumpfen gilt. Glücklicherweise ist es möglich, den Computer mit einem Handicap zu versehen, indem man ihm eine niedrige Spielstärke zuordnet. 'Project Airline' ist, was den Einsatz von Grafik betrifft, sehr detailgetreu programmiert.

Zwar vermißt man eine GEM-Oberfläche, doch ist dies bei einem Spiel durchaus zu verzeihen. Zur Bedienung des Programms gibt es eine nicht unbeträchtliche Anzahl von Icons im Hauptmenü und in den verschiedenen Untermenüs. Die Untermenü-Icons stehen für jeweils ein mehr oder weniger umfangreiches Flipmenü (so eine Art PopUp-Menü), das etliche ausführbare Programmpunkte enthält. Es ist nicht weiter verwunderlich, daß Project Airline mit Großbildschirmen nichts anzufangen weiß.

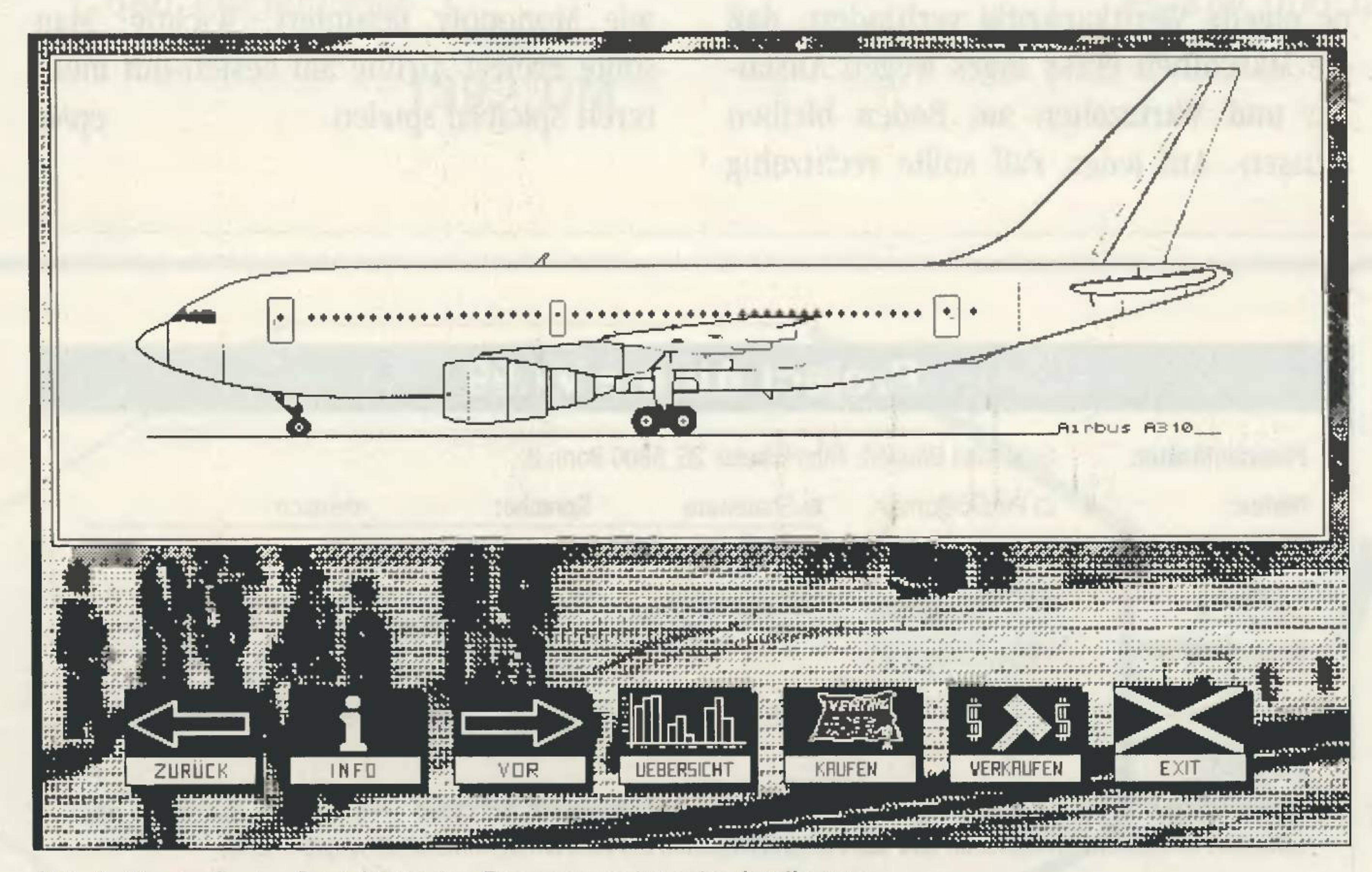


Abb. 1: Die grafische Gestaltung des Programms ist sehr detailgetreu.

Der Einstieg

Als Manager einer Fluglinie sollte man sich zuerst für eine solche entscheiden. Eine Reihe schön gestalteter Flugzeug-Heckflossen zeigt die Symbole diverser Phantasie-Fluglinien, aus denen eine ausgesucht wird. Die gegenüber der hier beschriebenen PD-Version noch weiter ausgebaute und beim Autor für DM 29,-erhältliche Vollversion verfügt im übrigen über einen Iconeditor, mit dem man in der Lage ist, die angebotenen Icons zu ändern und seinem persönlichen Geschmack anzupassen.

Weiterhin sollte man sich jetzt Gedanken über das Ziel des Spiels machen: Es wird eine zeitliche Begrenzung, eine Kapitalgrenze oder das bittere Ende (Bankrott) angeboten. Alle Spielparameter sind auch noch während des Spiels änderbar, um zum Beispiel noch einen weiteren Spieler in den erlauchten Kreis aufzunehmen. Statt eines neuen Spieles kann man auch ein einmal abgespeichertes Spiel an der alten Stelle fortsetzen – das funktioniert aber leider nicht in der PD-Version.

Gründungsfieber

Jeder Spieler wird mit einem bestimmten Betrag an Bargeld ausgestattet. 30 Millionen Mark sind angesichts der Flugzeugpreise und der laufenden Kosten, die durch Personal, Wartung etc. auftreten, nicht gerade viel. Der Bildschirm mit dem Hauptmenü bietet sechs Icons, die alle in Untermenüs führen, die indirekt etwas mit Geld ausgeben oder einnehmen zu tun haben.

Wenn man nun losfliegen will, benötigt man Flugzeuge – und die wollen zuerst einmal gekauft sein. Man stellt schnell fest, daß es wenige Flugzeuge gibt, die überhaupt weniger als 30 Millionen Mark kosten. Es ist aber auch möglich, gebrauchte Typen zu erwerben. Zur Information werden alle Flugzeugtypen mitsamt ihren technischen Daten eingeblendet; hier hat der Autor ganz offensichtlich viel Zeit investiert. Eine Übersicht informiert über die Flugzeugtypen im Besitz Ihrer Airline. Man bekommt ebenfalls eine Aussage über den Gesamtzustand des Fluggeräts. Wer es noch genauer wissen möchte, erhält auch Infos über das Baujahr und den momentanen Wert. Es ist später möglich, das Flugzeug an einen Händler zu verkaufen oder aber auf dem Gebrauchtmarkt. Im zweiten Fall muß man allerdings auf Angebote von den Gegenspielern warten.

Ohne Piloten, Stewardessen und Bodenpersonal fliegen Flugzeuge nun mal nicht. Obwohl man Personal zwar auf dem Arbeitsmarkt jederzeit 'einkaufen' kann, ist das Angebot beschränkt. So kann es sein, daß der Konkurrent gerade vor einer Minute die notwendigen Mitarbeiter vor der Nase weggeschanappt hat. Diese können aber wieder abgeworben werden. Hierzu muß man Angebote machen – je höher das Angebot, desto wahrscheinlicher ist die Kündigung eines Mitarbeiters bei der Konkurrenz. Das schlägt natürlich auf die Brieftasche. Die Löhne sind nicht festgelegt, können natürlich auch nicht frei vereinbart werden. Der Unternehmer legt sie nach seinem Gusto fest und muß dabei im Auge haben, daß nur zufriedene Mitarbeiter die Kunden gut bedienen – auch ein Streik ist eine unangenehme Erfahrung. Entlassungen sind möglich, aber mit Kosten verbunden: Ablösesummen werden in jedem Falle gezahlt.

Bogota
Johannesburg
Kabul
London
Los Angeles
Mallorca
Moskau
New Dheli
New York
Paris
Rio de Janeiro
Saigon
Sydney
Tokyo
zurück

Abb. 2: Die Zielflughäfen lassen sich direkt auf einer Karte auswählen.

Flugrouten

Für jedes Flugzeug, das man besitzt, sollte dann eine Flugroute festgelegt werden, herumstehende Maschinen kosten nur Geld und bringen nichts ein. Ausgangspunkt aller Flugrouten ist der Flughafen Rhein-Main. Die Routen selbst werden auf einer eingeblendeten Karte sehr schön angezeigt. Neben dem geforderten Flugpreis wird noch die Angabe der Flugwochentage erwartet. Ein Kurzinfo informiert über die einzelnen Städte, die angeflogen werden können. Bei der Wahl des Flugziels ist zu beachten, daß es neben vielbeflogenen Strecken, die relativ sicher, aber nicht sehr lukrativ sind, Krisenstrecken gibt, die große Unsicherheitsfaktoren bergen, dafür aber eine hohe Gewinnspanne erlauben.

Kommen wir nun zum eigentlichen Kern des Spiels: Hier gilt es, durch Geschick zu überleben, größer zu werden und Geld zu verdienen. Es können verschiedene Versicherungen abgeschlossen werden, einzeln oder im Paket. Wichtig ist auch die Öffentlichkeitsarbeit, die Image bringen soll.

Gezielte Sabotage

Es gibt auch unerlaubte Hilfmittel, die hoffentlich weit außerhalb der Realität liegen und den Spielcharakter des Programms verdeutlichen. Sabotage ist im Inland (billiger) oder im Ausland möglich. Wird man erwischt und kommt so zum Beispiel wegen Flugzeugentführung hinter Gitter, ist die eigene Fluglinie nur noch Konkursmasse und das Spiel gelaufen. Andere nette Unterhaltungen sind Bombenattentate oder Schädigungen des Betriebspersonals. Gegen solche Gemeinheiten kann man sich durch das Einstellen von Detektiven schützen. Diese werden dem Airline-Besitzer komplett mit Preisangabe und Lebenslauf ins Haus geliefert. Statt sie einzustellen, kann man sie auch mieten – alles wieder eine Frage des Geldes.

Der alleinige Besitz einer Fluglinie ist zumeist etwas mager. Für die Abrundung des Besitzes kann es von Nutzen sein, Hotels zu besitzen. Diese können neu gebaut oder auch gekauft sein. Wichtig sind auch die Werften, in denen die Maschinen gewartet und repariert werden müssen. Eine eigene Werftkapazität verhindert, daß die Maschinen eines Tages wegen Ausfällen und Wartezeiten am Boden bleiben müssen. Auf jeden Fall sollte rechtzeitig zumindest an das Mieten geeigneter Kapazitäten gedacht werden.

Die Aktien des Unternehmens liegen zu Beginn des Spiels bei der Bank. Es wäre wünschenswert, zumindest 51 % seiner Aktien aufzukaufen, um eigener Herr im Hause zu sein. Jeder bekommt einen gewissen Kreditrahmen zugeteilt, der ausgeschöpft werden kann. Die Rückzahlungsraten werden automatisch dem Konto des Spielers angelastet. Kredite sind auch vorzeitig rückzahlbar, falls man vorzeitig zu Geld kommt. Aktien können natürlich auch verkauft werden. Am Ende jeder Runde kann man sich einen kompletten Monatsbericht ausgeben lassen, der über alle Aktivitäten und Abschlüsse informiert.

Fazit

Project Airline ist ein interessantes Spiel, das Geduld erfordert. Das Programm hat das gewisse Etwas, was auch bei Spielen wie Monopoly fasziniert. Wichtig: Man sollte Project Airline am besten mit mehreren Spielern spielen. ep/cs

Project Airline V1.99

Programmautor:	Sebastian Däunert, Nietzschestr. 26, 5300 Bonn 2			
Status:	☐ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	☐ ST Mittel (f)	☐ ST Niedrig (f)	☐ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S532

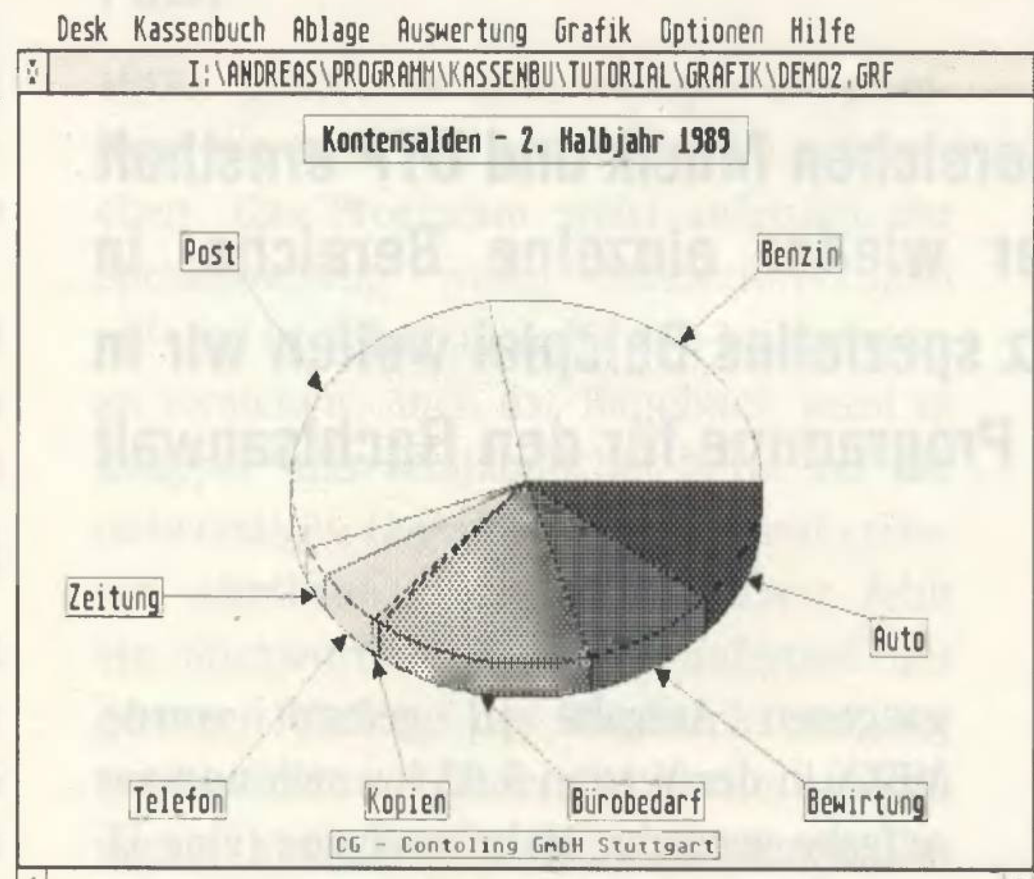
Projekt Airline: Sie übernehmen bei dieser Simulation die Funktion des Managers einer Fluglinie. Nur durch geschickten Einsatz Ihrer Maschinen und des Personals können Sie sich auf dem Markt behaupten. (s/w)

FINANZEN IM GRIFF

ST-Kassenbuch

Die Buchführung mit Analyse und komfortabler grafischer Darstellung

- ➻ Einfache Bedienung
- ➻ Übersichtliche Dateneingabe
- ➻ Sofortige Berechnung des aktuellen Kassenstandes
- ➻ Automatische Berechnung der Umsatzsteuer
- ➻ Aufschlüsselung nach Mehrwert- und Vorsteuer
- ➻ 4 Umsatzsteuersätze sind einstellbar
- ➻ Kostenanalyse



- ➻ Frei wählbare Funktionstastenbelegung
- ➻ Automatische Datumsprüfung
- ➻ Rechnungsperioden: Monat Quartal, Halbjahr, Jahr
- ➻ Umfangreiche grafische Auswertung
- ➻ Variable Druckeranpassung für jeden gängigen Drucker
- ➻ Läuft nur auf monochromen Bildschirm

149,- DM

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

ST-Haushalt Expert

Die Haushaltsbuchführung die Ordnung und Überblick in Ihre Kasse bringt

- ➻ Monats- und Jahresabschluß
- ➻ max. 50 lfd. Konten, 200 E/A Konten
- ➻ max. 2.500 Buchungen pro Monat, wobei keine Fehlbuchung möglich ist
- ➻ Erstellung von Bilanzen und Journals
- ➻ Ausgabe von Saldenlisten, Kontenrahmen
- ➻ Monatsabschluß mit Saldenübertragung in den Folgemonat

139,- DM

ST-Einnahme Überschuß

Eine Buchführung für Selbständige und Freiberufler

- ➻ Freie Wahl des Abschlußzeitraumes
- ➻ Bis zu 6 Steuersätze
- ➻ max. 50 lfd. Konten, max. 200 E/A-Konten
- ➻ max. 2.500 Buchungen pro Periode
- ➻ Erstellung von Bilanzen und Journals
- ➻ Ausgabe von Saldenlisten und Kontenrahmen
- ➻ Datenaufbereitung für die USt.-Voranmeldung
- ➻ s/w und farbe, variable Druckeranpassung

159,- DM

Hiermit bestelle ich beim Heim-Verlag, Heidelbergerl-Landstr.194, 6100 Darmstadt

Ich zahle (zuzüglich 6,- DM Versandkosten Ausland 10,- DM) unabhängig von der bestellten Stückzahl

per Nachnahme

Name ______

Straße: ______

Ort : ______

Heim Verlag GmbH

Heidelberger-Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Tel.: 0 61 51 / 94 77 0 Fax: 94 77 18

Ales, was Recht ist

Daß der Atari nicht nur in den Bereichen Musik und DTP ernsthaft eingesetzt wird, zeigen immer wieder einzelne Bereiche, in denen der ST Fuß faßt. Als ganz spezielles Beispiel wollen wir in dieser Ausgabe gleich mehrere Programme für den Rechtsanwalt vorstellen.

von Christoph Kluss

Der Einsatz des Computers im anwaltlichen Bereich wird mehr und mehr erforderlich, weil aufgrund der zunehmenden Streitbarkeit auch das Arbeitspensum und mit steigendem Arbeitspensum auch der Verwaltungsaufwand steigt.

Im DOS-Bereich gibt es hierzu schon unzählige spezielle Programme, die dem Anwalt helfend unter die Arme greifen. Meistens handelt es sich jedoch hierbei um Komplettlösungen, die ein Büro anfangs völlig überfordern und auch häufig zur Folge haben, daß aufgrund des Umfangs jede kleinste Tätigkeit auf dem Computer übertragen werden muß, um die Aktenverwaltung auf dem aktuellen Stand halten zu können. Dies ist jedoch zumeist zuviel des Guten. Sinnvoller sind daher Module, die man einzeln erwerben und damit das Büro Stück für Stück an die Elektronik gewöhnen kann.

Auf dem ATARI-Markt gibt es jedoch (noch) keine derartige Komplett- oder Modullösung. Allerdings existieren schon einige interessante Lösungen für Spezialaufgaben auf dem anwaltlichen Sektor, die in puncto Professionalität den DOS-Programmen in nichts nachstehen. Drei dieser Programme sollen im Rahmen dieses Tests näher betrachtet werden.

MBXX

Als erster Kandidat wurde uns das Programm MBXX von Joachim Fiedler zur Verfügung gestellt. Von diesem stammt übrigens auch das praktische Anwaltsprogramm BRGK, welches bereits in einer vergangenen Ausgabe [1] getestet wurde. MBXX in der Version 3.02 hat sich nun zur Aufgabe gemacht, Mahnbescheide (eine lästige Pflicht) aus dem nichtautomatisierten Mahnverfahren 'nebenbei' erledigen zu können.

MBXX wird ohne aufwendige Verpackung mit einem 22-seitigen Handbuch und einer Diskette geliefert. MBXX läuft selbstverständlich auch ohne Festplatte und benötigt ansonsten einen Monochrom-Bildschirm und einen Nadel- oder Typenraddrucker.

Nach dem Starten des Programmes öffnet sich zunächst eine Box, die auf die für die Standardeinstellungen notwendigen Eingaben hinweist. Hierbei handelt es sich um die Eingaben, die jedenfalls für die meisten Mahnbescheide gelten, so z.B. das Antragsgericht, der Prozeßbevollmächtigte, die Gebühren (West oder Ost im Sinne des Einigungsvertrages), die Mehrwertsteuer, Ausstellungsort, Anschrift des Prozeßbevollmächtigten und schließlich auch die Ankreuzfelder. Weitere Einstellungen sind ebenfalls speicherbar, so insbesondere auch der immer wiederkehrende Antragsteller, soweit nur ein Mandant ständig Mahnbescheide verlangt. Im übrigen kann auch der Gebührenbereich für Anwälte abgeschaltet werden, da das Programm auch von 'Nichtanwälten' zu nutzen ist. Praktischerweise erlaubt MBXX auch das Abspeichern und Laden fertiger Mahnbescheidsmuster. So kann man für verschiedene Auftraggeber Standardeinstellungen erstellen, die jederzeit nachladbar sind.

Nicht ganz GEM

Nach Bestätigen des Hinweismenüs befindet man sich in der Eingabemaske, um entweder die obigen Standardeinstellungen durchzuführen oder mit dem ersten Mahnbescheid zu beginnen. Die Eingabemaske entspricht ziemlich genau dem Original und erscheint in einer Art GEM-Fenster. Hierbei ist erstaunlich, daß das Bewegen der Fensterslider keinerlei Reaktion hervorruft. Vielmehr kann ein Bewegen des Fensters nur dadurch erreicht werden, daß der gerasterte Bereich oder die Fensterpfeile angeklickt werden. In einer der nächsten Versionen sollte unbedingt eine GEM- konformere Lösung gewählt werden.

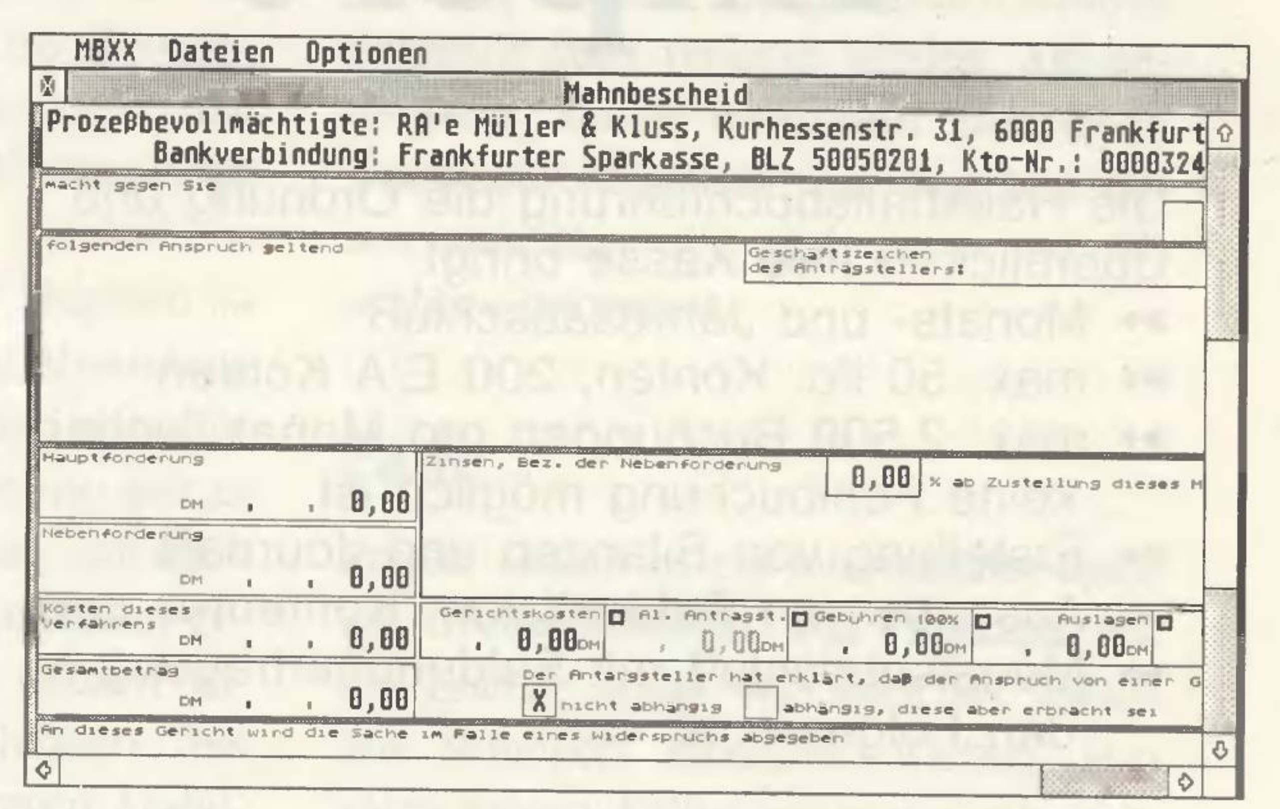


Abb. 1: MBXX erleichtert die Erstellung von Mahnbescheiden.

Nachdem alle Daten hinsichtlich des Antragstellers und -gegners sowie des geltend gemachten Anspruchs ausgefüllt wurden, geht es an den praktischsten Teil von MBXX: Sobald nämlich das Feld der Hauptforderung ausgefüllt worden ist, berechnet MBXX automatisch die Gebühren des Gerichts, des Anwalts, Auslagenpauschale und Mehrwertsteuer und ermittelt auch die Gesamtsumme. Mehr kann man nicht verlangen.

Individuell kann noch eingestellt werden, ob der Antragsteller selbst den Mahnbescheid ausfüllt oder dies dem Rechtsanwalt überläßt. Im ersten Fall werden dann die Anwaltsgebühren nicht berechnet, und die Auslagen des Antragstellers lassen sich noch eintragen. Gleichfalls kann auch die Mehrwertsteuer optional ausgeschaltet werden. Dies ist beispielsweise dann notwendig, wenn der Anwalt seine Gebühren per Mahnbescheid geltend macht. Schließlich werden auch die Mehrgebühren bei mehreren Antragstellern bzw. – gegnern berücksichtigt sowie richtig berechnet und eingetragen.

Anwalts Leibgericht

Letztlich müssen noch die notwendigen Kästchen (soweit dies nicht schon in den Standardeinstellungen erfolgt ist) ausgefüllt und das zuständige Gericht bei Widerspruch angegeben werden, und der Mahnbescheid ist fertig. Hinsichtlich des zuständigen Gerichts wäre jedoch noch für die Zukunft wünschenwert, daß MBXX um ein Gerichtszuständigkeitsverzeichnis erweitert wird, um sich das lästige Suchen nach dem für den Wohnort des Schuldners zuständigen Gericht zu sparen. Zu denken wäre hier an eine Funktion, die aus der Postleitzahl des Antragsgegners und der geltend gemachten Hauptforderung das zuständige Gericht automatisch aussucht, jedoch für den Fall von Gerichtsstandsvereinbarungen einen manuellen Eintrag ermöglicht. Daß dies auch mit einer Verteuerung des Programmes verbunden sein muß, ist aufgrund des zur Zeit geringen Preises von DM 199,- durchaus vertretbar.

Der Druck des vollständig ausgefüllten Formulars erfolgt völlig unproblematisch auf den Einzelformularen von Hans-Soldan oder Dreske & Krüger sowie auf deren Endlosformularen. Vorzuziehen sind jedoch grundsätzlich die Endlosformulare, da diese besser positioniert und eingezogen werden, zumal die meisten Drucker etwas Probleme mit Mehrfachdurchschlägen haben.

Hat man einmal das Programm und den Papiereinzug des Druckers richtig eingestellt, so macht jetzt ein Mahnbescheid auf Grund der immensen Zeitverkürzung richtig Spaß. Insbesondere läßt sich das Ausfüllen des Mahnbescheids auch mit 1st Address oder 1st Base via Tastaturpuffer fast automatisieren und spart daher neben Zeit und Geld auch dem gestreßten Anwaltspersonal viel Mühe, da weder Schreibmaschinenfrust noch das umständliche Nachschauen der Kosten und Gebühren aufkommen.

Fazit

MBXX gehört zu den wenigen Programmen, die exakt das halten, was sie versprechen. Das Programm weist aufgrund der Spezialisierung wenig Sonderfunktionen auf und ist daher auch für den Laien sofort zu verstehen. Auch das Handbuch weist in knapper und verständlicher Form auf die notwendigen Gegebenheiten hin und erläutert sämtliche Programmteile. Zwar fehlt ein Stichwortverzeichnis – aufgrund des geringen Umfangs des Handbuchs und der ausführlichen Gliederung kann jedoch darauf verzichtet werden. Zusammenfassend ist festzustellen, daß MBXX eine Pflicht für jeden ist, der viel mit Mahnbescheiden zu tun hat.

RAKO 1.02

RAKO dient der Berechnung der Anwaltsgebühren und stammt, wie MBXX, auch von Joachim Fiedler. Grundlage für anwaltliche Gebühren ist die Bundesrechtsanwaltsgebührenordnung (BRAGO). In diesem Gesetz sind sämtliche Gebührentatbestände aufgeführt, welche abstrakt für alle Situationen anwaltlicher Tätigkeit formuliert wurden. Die Gebührenordnung gehört jedoch auch zu den juristischen Bereichen, die gar nicht in den Universitäten und zumeist spärlich in der Referendarausbildung gestreift werden, obwohl sie die Basis des anwaltlichen Verdienstes ist.

Aus diesem Grund werden zumeist von Berufsanfängern und auch häufig von erfahrenen Profis Fehler gemacht, die weniger zu Lasten des Mandanten, als mehr auf Kosten des Anwaltes gehen, weil Gebührentatbestände übersehen oder falsch berechnet werden. Hilfreich ist daher ein Programm, daß die Tabellen kennt, auf die Vielzahl der einzelnen Gebühren hinweist und dem daher zumindest auch eine Erinnerungsfunktion zukommt. RAKO glänzt hierbei mit umfangreichen Funktionen und löst praktisch das Programm BRGK (welches jedoch weiter parallel vertrieben wird) ab, da sämtliche in BRGK noch fehlenden Funktionen eingebaut und eine Vielzahl weiterer hinzugefügt wurden.

```
F:\RAKO_100\31_I_123.KOX
RAKO   Dateien  Bearbeiten  Einstellungen
Prozeßgebühr gem.           10/10 §31  I  1   BRAGO          694,00
Verhandlungsgebühr gem.     10/10 §31  I  2   BRAGO          694,00
Beweisgebühr gem.           10/10 §31  I  3   BRAGO          694,00
Auslagen gem.                     §26         BRAGO           40,00
Zwischensumme                                              2.122,00
14% Mehrwertsteuer                                           297,08
Gesamtsumme                                                2.419,08

            Zivilrecht gerichtlich
Besprechungsgebühr          #####/10 §118 I  2   BRAGO    SUMME:  . 2.419,08
Prozeßgebühr gem.           #####/10 §31  I  1   BRAGO    WERT !  . 14.687,00
Verhandlungsgebühr gem.     #####/10 §31  I  2   BRAGO
Beweisgebühr gem.           #####/10 §31  I  3   BRAGO    SPEICHER
Erörterungsgebühr gem.      #####/10 §31  I  4   BRAGO    FREI    93
Vergleichsgebühr gem.       #####/10 §23         BRAGO    VERBR.   7
Nichtstreitige Verhandlung           §33  I  1   BRAGO    TOTAL  100
Nichtstreitige Verhandlung           §33  II     BRAGO
```

Abb. 2:
RAKO berechnet Anwaltsgebühren nach BRAGO.

Seerecht inklusive

RAKO wird auf einer Diskette und 66-seitigem Handbuch geliefert. Das Handbuch ist, ebenso wie beo MBXX, knapp und verständlich geschrieben und vermittelt auch aufgrund des umfangreichen Bildmaterials einen guten Überblick. RAKO wurde nicht nur für zivilrechtliche Gebührenabwicklung geschrieben. Vielmehr findet man hier quasi sämtliche Rechtsgebiete wieder, die anwaltlicher Betätigung bedürfen. Selbst selten benötigte Rechtsgebiete wie z.B. Landwirtschaftssachen oder das seerechtliche Verteilungsverfahren finden hier Berücksichtigung. Bedauerlicherweise berechnet RAKO noch nicht die Gebühren aus Prozeßkostenhilfesachen (PKH-Verfahren); dies soll sich allerdings beim nächsten größeren Update ändern.

RAKO kann als Accessory oder als Programm gestartet werden. Praktischer ist zur Zeit noch die Anwendung als Accessory, da hierbei die Ausgabe via Tastaturpuffer direkt in die Textverarbeitung übernommen werden kann. Eine Anwendung als Programm unter MultiTOS mit einem anderen Übergabemechanismus wird vor allem deshalb sinnvoll sein, weil RAKO mit knapp 120 KByte nicht gerade sparsam mit dem Speicher umgeht.

Nach dem Aufrufen des Programmes öffnet sich RAKO in einem Fenster mit eigener Menüzeile. Jetzt können das benötigte Rechtsgebiet in dem Selektor angewählt werden; bereits erstellte Standardrechnungen geladen und angepaßt oder eine neue Datei eröffnet werden. Sobald das Rechtsgebiet angewählt wurde, öffnet sich der in Abbildung 2 gezeigte Dialog, in welchem das Rechtsgebiet über einen Selektor, der Wert, die Anzahl der Auftraggeber, der Geltungsbereich und das interne Aktenzeichen vergeben werden können.

Wichtige Details

Sobald die einzelnen Abfragen beantwortet wurden, kann die Rechnung erstellt werden. Hierbei sind nach dem Auswählen des Rechtsgebietes in dem Selektor die einzelnen Gebührentatbestände anzuwählen. Selbstverständlich können jederzeit Zwischensummen erstellt werden, um die Übersichtlichkeit zu wahren. Selbst an wichtige Kleinigkeiten wurde gedacht: So lassen sich auch bei auswärtigen Terminen die Kilometer, Tage- und Abwesenheitsgeld sowie die Übernachtungspauschale eingeben. Nach Auskunft des Autors wurde praktisch die gesamte Gebührenordnung übernommen, so daß hierüber nicht mehr gesagt werden soll als die Tatsache, daß auch dem Autor dieses Testberichtes als Anwalt keine weiteren Gebührentatbestände mehr einfielen, die in RAKO nicht verwirklicht wurden.

Auch Änderungen bestehender Rechnungen sind problemlos zu verwirklichen. So kann an jeder Stelle der aufgelisteten Gebühren eine neue hinzugefügt, eine bestehende geändert oder gelöscht werden. Schließlich können auch die bestehenden Texte der Gebührentatbestände mit Hilfe eines Editors geändert und den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden.

Zu Papier gebracht

Am wichtigsten ist die Ausgabe, die jedoch nicht direkt aus RAKO erfolgen kann – das ist aber auch nicht Sinn des Programms. Vielmehr soll die erstellte Rechnung in einem Textverarbeitungsprogramm 'in Form gebracht werden'. Aus diesem Grund steht dem Anwender neben der Ausgabe als RAKO- Datei auch die Möglichkeit zur Auswahl, die Daten als ASCII zu speichern oder die Rechnung via Tastaturpuffer in die laufende Applikation zu übernehmen. Letzteres funktioniert allerdings logischerweise nur dann, wenn RAKO als Accessory installiert wurde.

Nach der Übernahme in eine Textverarbeitung bedarf der ausgegebene Text zumeist noch weiterer Bearbeitung. Insbesondere bei der Benutzung von proportionalen Zeichensätzen im Textprogramm sollte die Rechnung entsprechend angepaßt werden. Ansonsten funktioniert die Ausgabe über den Tastaturpuffer oder als ASCII-Datei bei praktisch jedem Programm.

Wünschenswertes

Selbstverständlich gibt es auch bei RAKO kleine Schattenseiten, die hier nicht verschwiegen werden sollten: Vermißt haben wir vor allem eine umfangreiche Tastaturbedienung. Da das Programm sich im Büroeinsatz bewähren soll, ist der Griff zur Maus häufig zeitraubend und sollte nur dem Anfänger vorbehalten bleiben.

Ansonsten kann dem Programm für die Version 1.02 nur höchstes Lob ausgesprochen werden. Hinsichtlich der Funktionsvielfalt bleiben keine Wünsche offen. Alle geplanten Erweiterungen, die im Handbuch erwähnt wurden, beziehen sich eigentlich auf Funktionen, die über eine reine Gebührenberechnung hinausgehen und Tendenzen in Richtung 'anwaltliches Multifunktionsprogramm' aufweisen. Wenn die Tastaturbedienung eingebaut wird, weist RAKO auch im Vergleich zu anderen Betriebssystemen Vorbildfunktion auf.

RA-ST

Manche Aktivitäten eines Rechtsanwaltes sind für den Betroffenen nicht besonders angenehm. Insbesondere die Zwangsvollstreckung löst bei vielen Laien doch eine leichte Gänsehaut aus, und verwundert stellt man fest, daß diese Gänsehaut auch bei vielen Anwälten entsteht, wenn diese an die notwendigen Tätigkeiten bei der Zwangsvollstreckung denken. Die Zwangsvollstreckung ist nämlich ein Thema, das gerne auch von Studenten und Referendaren umgangen wird, da es mit Tücken gespickt ist. So stehen insbesondere jungen Anwälten große Fragezeichen ins Gesicht geschrieben, wenn es an die konkrete Berechnung der Zahlungsabwicklung in der Zwangsvollstreckung geht.

Die Wurzel des Übels liegt in §367 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB): Nach dieser Vorschrift berechnet sich üblicherweise eine Teilzahlung des Schuldners zunächst auf die Kosten des gesamten Verfahrens, dann auf die Zinsen und zuletzt auf die Hauptforderung. Diese zunächst vielleicht einfach klingende Vorschrift hat ihre Probleme schon allein darin, daß jeden Tag, an dem der Schuldner nicht zahlt, die Zinsen steigen und eine genaue Berechnung daher durchaus schwierig ist. Das Programm RA-ST des Münchner Rechtsanwaltes Sebastian Heene versucht, dem Rechtsanwalt oder der Assistenz während sämtlicher Stadien der Zwangsvollstrekkung zur Seite zu stehen.

Gut dokumentiert

RA-ST wird auf einer nicht kopiergeschützten Diskette und mit einem gebundenen, knapp 100-seitigen Handbuch ausgeliefert. Das Handbuch ist verständlich geschrieben und bietet auch dem Laien eine gute Einführung in das Programm. Allerdings handelt es sich bei dem Handbuch nicht um eine Einführung in die Wirren der Zwangsvollstreckung; entsprechende Kenntnisse muß der Anwender also mitbringen. Da es sich bei der Zielgruppe von RA-ST sowieso um Rechtsanwälte handelt, können Vorkenntnisse in diesem Gebiet jedoch vorausgesetzt werden.

Nachdem das Programm das erste Mal aufgerufen wurde, sollten die Druckerdaten und in den Voreinstellungen der Mehrwertsteuersatz sowie verschiedene Kosten für Zwangsvollstreckungstätigkeiten und Verrechnungsarten eingestellt werden. Das Programm ist dadurch sehr flexibel und an die eigenen Gegebenheiten anpaßbar.

Schließlich befindet man sich im Hauptmenü, und die Arbeit kann beginnen. RA-ST fragt nach Anwählen des Menüpunktes 'Neue Abrechnung' das Aktenzeichen und das Datum der Forderungsabrechnung ab, wobei als Default- Wert das aktuelle Datum eingetragen wird. Danach sollten die Parteien festgelegt sowie der Titel und das Gericht des Titels benannt werden. Alsdann fragt RA-ST in der Buchungseingabe nach dem konkreten Forderungsgrund. Hierbei läßt sich, wie in Abbildung 3 zu sehen, zwischen den üblichen Forderungen auswählen. Vermißt haben wir hierbei jedoch die Möglichkeit, auch freie Eingaben machen zu können. Der Button 'Andere' blieb nämlich immer deselektiert, so daß keinerlei Eintragungen möglich waren. Hier versprach uns der Autor Abhilfe in einer der nächsten Versionen.

Desk Datei Standards Extras

Müller ./. Meier

NR.	DATUM	HAUPTFDG	KOSTEN	ZINSEN	K-ZINS	ANMERKUNGEN
1.	12.12.89	2223.23				HF 4.00 % AB 12.12.90
2.	03.04.91		23.00			ZVA
3.	04.04.91		7.00			EMA
4.	06.06.92		27.80			NACHNAHME
5.	30.06.92		45.55			ZVA
6.	17.07.92	2223.23	103.35	142.04	0.00	ENDSUMME

GESAMTFORDERUNG AM 17.07.92: DM 2468.62 ZZGL. DM 0.25 WEITERE ZINSEN/TAG

Abb. 3: RA-ST erleichtert dem Anwalt die Zwangsvollstreckung.

Nach anschließendem Eintragen von Zinssatz und -datum sowie dem Forderungsdatum wird die Forderung berechnet und ergänzt, und der aktuelle Forderungsbetrag mit den Zinsen pro Tag und den Anwaltskosten wird aufgelistet. Hierbei ist etwas schade, daß gerade die Anwaltsgebühren nicht einzeln aufgeschlüsselt werden, was einige Gerichtsvollzieher sicher Stutzen läßt.

Papierkrieg gewonnen

Das Interessanteste ist jedoch die Ausgabemöglichkeit: So kann eine Forderungsaufstellung nach §367 BGB, ein Zwangsvollstreckungsauftrag, ein Pfändungs- und Überweisungsbeschluß, ein Antrag auf Abgabe der eidesstattlichen Versicherung, ein Pfändungs- und Verhaftungsauftrag und schließlich ein Durchsuchungsbeschluß ausgewählt, mit der Anschrift des Vollstreckungsgerichts, eventuellen Angaben zum Drittschuldner und dem zu pfändenden Anspruch und besondere Textzusätze versehen werden. Anschließend steht dem Ausdruck nichts mehr im Weg. Optimal ist dies nun, wenn der anwaltliche Briefkopf in etwa dem des Programmierers ähnelt, so daß direkt aus RA-ST gedruckt werden kann. Ansonsten kann man die erstellte Datei auch als ASCII-Datei in das eigene Textprogramm zur Weiterverarbeitung übernommen werden. Sehr angenehm ist hierbei, daß RA-ST zugleich die Zwangsvollstreckungstexte anbietet, die – jederzeit auch änderbar – viel Sucharbeit in den einschlägigen Formularhandbüchern sparen. Gerade junge Anwälte werden diese Möglichkeit zu schätzen wissen.

Die Geschwindigkeit des Programmes im Hinblick auf die Bildschirmausgabe ist zwar nicht übermäßig, jedoch durchaus angemessen. Gleichfalls kann auch absolute Stabilität selbst bei über 250 erprobten Buchungen bescheinigt werden. RA-ST (sowie die anderen getesteten Programme) laufen im übrigen auch unter MultiGEM, so daß die Kompatibilität auch unter MultiTOS recht wahrscheinlich ist. RA-ST ist auch im Hinblick auf die vielfältigen Texte und Zusatztexte, die jederzeit veränderbar und anpaßbar sind, in einem Anwaltsbüro sehr hilfreich und zeitsparend. Interessant sind hierbei auch die im Handbuch erwähnten Zukunftspläne des Münchner Rechtsanwaltes und Programmautors, die eindeutig in Richtung Komplettlösung, basierend auf RA-ST, tendieren. Man darf gespannt sein.

ck/cs

Alles was Recht ist

MBXX 3.03

- Vertrieb: Joachim Fiedler, Winterhuder Weg 92, 2000 Hamburg 76,, Tel. (040) 2204627 oder (030) 2184436
- Preis: DM 199,-

RAKO 1.04

- Vertrieb: Joachim Fiedler, Winterhuder Weg 92, 2000 Hamburg 76,, Tel. (040) 2204627 oder (030) 2184436
- Preis: DM 298,- (ab V1.1 DM 349,-)

RA-ST 1.24

- Vertrieb: Sebastian Heene, Holzstraße 13, 8000 München 5, Tel. (089) 268064-5, Fax (089) 2608212
- Preis: DM 499,-

Informa

Formulare sind das Schreckgespenst vieler Menschen. Das Ausfüllen dem Computer zu überlassen, ist daher auch keine besonders neue Idee. Mit Informa, einem Programm vom Schweizer Hersteller Marvin, ist das Definieren von Formularen besonders einfach.

von Ralf Rudolph

Auf dem Atari gab es schon einige Vertreter dieser Programmgattung zu bewundern. Die meisten derartigen Programme hatten jedoch zwei gravierende Nachteile: Erstens wurde die Formulargestaltung recht abstrakt durch manuelles Ausmessen vorgenommen, und zweitens konnte die Ausgabe nicht auf den Atari-Laserdrucker erfolgen.

Genau hier liegen die besonderen Stärken von Informa: Im ersten Arbeitsschritt wird nämlich das später auszufüllende Formular eingescannt. Da Scanner immer weiter verbreitet sind und das Einscannen nur einmal erforderlich ist, kann man sich bestimmt hier und da ein häufig gebrauchtes Formular bei Freunden oder Bekannten einscannen lassen. Notfalls kann dieser Schritt auch entfallen, aber damit bringt man sich um viele Vorzüge bei der Formulardefinition. Eine Auflösung von 300 dpi ist dabei mehr als ausreichend, wobei Flachbettscanner gegenüber Handscannern eindeutig zu bevorzugen sind, da sich hier keine Verzerrungen durch ungenaue Papierführungen einschleichen können.

Nach dem Start von Informa wird nun ein neues Formular angelegt. Dabei muß nur angegeben werden, ob es sich um ein hoch- oder querformatiges Blatt handelt. Ist die Größe nicht DIN A4, so kann diese in Millimetern oder Inch angegeben werden. Daraufhin erscheint ein leeres Fenster, in das man das zuvor eingescannte Formular als IMG-, TIFF- oder SCN-Datei lädt. In der uns vorliegenden Version war es nicht möglich, andere IMG-Dateien als das mitgelieferte Demo-Formular einzuladen. Nach einer Umwandlung in das TIF-Dateiformat funktionierte das Laden jedoch einwandfrei; offenbar liegt hier ein Fehler in der IMG-Ladefunktion vor.

Abb. 1: Die ungewöhnlichsten Formulare lassen sich mit Informa ausfüllen.

Formular-WYSIWYG

Nach einer kurzen Umrechnung, bei der die Scan-Auflösung auf die derzeitige Blattgröße angepaßt wird, erscheint das eingescannte Formular als Hintergrund im Fenster. Wahlweise kann diese Einblendung durch entsprechende Rasterung in Grau statt Schwarz erfolgen oder ganz abgeschaltet werden. Eine Zoom-Funktion erlaubt es, in mehreren Schritten zwischen einer Übersicht und Detailvergrößerungen zu wählen. Während am Anfang die Vergrößerung notwendig ist, kann man später, sobald das Formular vertraut ist, meistens mit der Gesamtübersicht auskommen. Wer einen Großbildschirm sein eigen nennt, hat hier sowieso keinerlei Probleme, da die Gesamtdarstellung in aller Regel ausreicht. Ansonsten muß der Fensterinhalt gelegentlich verschoben werden, um die Übersicht zu bewahren.

Um später ein solches Formular möglichst einfach ausfüllen zu können, müssen nun die zu bedruckenden Stellen markiert werden. Dazu werden mit der Maus Boxen aufgezogen, die den Textfeldern entsprechen. Eine sehr nützliche Funktion erlaubt es dabei, einfach an die auszufüllende Stelle zu klicken. Automatisch wird dabei eine Box erstellt, die exakt die richtige Größe und Lage hat. Diese Automatik arbeitet auch bei verschiedenartigen Formularvorgaben erstaunlich zuverlässig und erspart dem Anwender viel Arbeit bei der Formulardefinition.

GDOS zum Ausfüllen

Ist das Formular auf diese Art erfaßt worden, so können noch die zu verwendenden Schriftarten und Größen definiert werden. Dies kann für jedes Feld einzeln geschehen. Zur Beschriftung können GDOS-Zeichensätze verwendet werden, sofern ein GDOS installiert ist; andernfalls kann nur der Systemzeichensatz verwendet werden. Anschließend wird das nun fertig definierte Formular abgespeichert.

Falls nur wenige Felder auszufüllen sind, so können Sie direkt in Informa mit dem Ausfüllen beginnen. Sobald Sie mit der Maus auf ein Eingabefeld klicken, wird

der hierzu gespeicherte Inhalt editierbar. So können schnell alle Felder ausgefüllt werden. Anschließend wird ein Originalformular in den Drucker eingelegt und der Ausdruck gestartet. Als Resultat erhält man nach kurzer Wartezeit ein sauber ausgefülltes Formular, das wahlweise auch mit einigen Kopien gedruckt werden kann. Eventuelle seitliche Verschiebungen können dabei durch Anpassung der Randeinstellungen korrigiert werden.

Um größere Mengen von Formularen auszufüllen, können Daten aus einer Datenbank übernommen werden. In jeweils einer Zeile müssen dabei die einzelnen Daten durch ein bestimmtes Sonderzeichen getrennt angegeben sein. Dieses Format läßt sich in der Regel aus jedem Datenbankprogramm heraus erzeugen. Wird der Datenimport aufgerufen, so wird von jedem Datensatz ein Formular gedruckt. Die Zuordnung zwischen den einzelnen Datenbank- und Formularfeldern läßt sich dabei selbstverständlich anpassen.

Schwarz auf weiß

Zum Ausdruck sind zunächst einmal alle Drucker geeignet, für die ein passender GDOS-Druckertreiber verfügbar ist. Insbesondere wird dies die Besitzer eines Atari-Laserdruckers freuen, da die meisten bisherigen Formularprogramme auf einem solchen nicht in akzeptabler Qualität ausdrucken konnten. Der Standardtreiber SLM804.SYS reicht nun aus, um lasergenaue Formulardrucke zu erhalten.

Durch die vielfältigen Möglichkeiten von GDOS ist der Ausdruck leider recht langsam. So kann es auf einem Nadel- oder Tintenstrahldrucker durchaus zwei Minuten dauern, bis ein Formular fertig bedruckt ist. In vielen Fällen möchte man aber schneller drucken können. Dazu verfügt Informa auch über einen eigenen Druckertreiber, der ohne GDOS auskommt. Hierfür sind jedoch passende Treiberdateien notwendig. Diese sind glücklicherweise kompatibel zu den Wordplus-Druckertreibern, so daß eine Vielfalt von Druckertreibern zur Verfügung steht. Hier erfolgt der Ausdruck bei Nadel- und Tintenstrahldruckern deutlich schneller als mit GDOS, wobei allerdings die druckereigenen Zeichensätze verwendet werden. Außerdem wird der Zeilenabstand nur noch recht grob eingestellt, so daß der Ausdruck ziemlich ungenau wird. Dafür erfolgt die Ausgabe jedoch in der maximalen Druckergeschwindigkeit, so daß für einfache Formulare diese Option durchaus sinnvoll erscheint.

Das Programm lief – obwohl noch in einer Beta-Version vorliegend – während unseres Tests erfreulich stabil. Die Benutzung ist schnell erlernbar, obwohl an einigen Stellen noch Verbesserungen an der Benutzerführung möglich wären. Die Fehler beim Laden eines IMG-Bildes werden vermutlich in der nächsten Version behoben sein. Der Ausdruck im GDOS-Modus war in Druckqualität und Positioniergenauigkeit kaum zu überbieten.

Fazit

Für denjenigen, der gelegentlich Formulare auszufüllen hat, ist Informa mit Sicherheit eine nicht zu unterschätzende Hilfe. Wenn Formulare in großen Mengen auszufüllen sind und die entsprechenden Daten in einer Datenbank zur Verfügung stehen, spielt Informa weitere Qualitäten aus. Soll schließlich gar noch die Ausgabe auf dem Atari-Laserdrucker erfolgen, so gibt es kaum eine Alternative zu Informa. rr/cs

Informa 1.10

Datenblatt

- Hersteller: marvin ag, Friesstraße 23, CH-8050 Zürich, Tel. (0041-1) 302 21 13, Fax (0041-1) 302 85 25
- Vertrieb: Trade iT, Arheilger Weg 6, 6101 Roßdorf, Tel (06154) 9037, Fax (06154) 82894
- Preis: DM 150,-

Bewertung

+ einfache Formularerfassung
+ gute Oberfläche
+ GDOS-kompatible Ausgabe
– noch Probleme mit IMG-Format

„... und dann moven Sie das File in den Trashcan."

Solche und ähnliche Satzkonstruktionen wie aus der Überschrift sind Ihnen sicherlich bekannt. Sei es nun der 'Hair Stylist', den Großmutter noch Friseur nannte, die Anleitung zu Ihrer neuen Stereoanlage oder ein Artikel in einer Fachzeitschrift.

von Eric Böhnisch

Es scheint sich immer mehr durchzusetzen, gebräuchliche Begriffe durch Fremdwörter 'aufzuwerten', wobei ich nicht die z.B. in der Wissenschaft gebräuchlichen und notwendigen lateinischen Fachwörter meine. Alltägliches wird in Besonderes verwandelt, Bekanntes scheint fast fremdartig zu sein und weckt das Interesse des Unwissenden und den Eindruck, daß hier etwas Besonderes geboten wird. Daß dies gelingt, stelle ich auch bei mir selbst fest: Ich besitze beispielsweise kein normales Radio mehr, nein, bei mir zu Hause verrichtet ein 'Tuner' seinen Dienst. Und ich muß zugeben, ein Tuner ist schon etwas Besseres als ein Radio – oder?

Besonders deutlich zeichnet sich dieser Trend in jener Branche ab, die gerade Sie als Leser dieser Zeilen besonders angeht: die Welt der elektronischen Rechner und der zugehörigen Literatur. Einige von Ihnen werden bereits jetzt einwenden, daß sie überhaupt keinen Rechner besäßen sondern einen Computer, und daß ein Computer viel mehr sei als eine gewöhnliche Rechenmaschine, aber dies ist eine andere Geschichte ...

Der feine Unterschied

... und eine Spitzfindigkeit, denn darum geht es mir überhaupt nicht: Ich werde niemals bestreiten, daß es einfach Wörter gibt, denen der Status des Fremdworts längst aberkannt wurde. Der 'Computer' und der 'Walkman' stehen bereits mit beiden Beinen im Duden.

Nur leider ufert dieser Trend teilweise so weit aus, daß die betreffenden Autoren selbst nicht mehr wissen, wo ihnen die Sprache steht: Die Dateien wurden bereits annähernd völlig vergessen, es herrschen die 'Files', die fast ausnahmslos 'gedraggt' statt verschoben werden. Auch Hitchcock müßte einen seiner bekanntesten Filme eher 'Das Window zum Hof' nennen, denn die Fenster sind bereits alle per 'close gadget' beseitigt worden, welches selbstverständlich mit dem 'Mouse Pointer' 'angeclickt' oder, je nach Geschmack, 'selektiert' wurde. Noch schlimmer wird es aber bei den echten Programmierern, die nicht speichern sondern 'saven', die statt Tabellen lieber 'Arrays' 'declaren' und deren 'Manuals' aus der ortseigenen 'Library' stammen.

Gut, gut, das war vielleicht etwas übertrieben, aber ähnliche Beispiele wie aus dem letzten Abschnitt konnte ich bereits häufiger sichten. Nicht nur, daß der Text hierdurch in ein Kauderwelsch abgleitet, ich meine, daß er auch schlechter und anstrengender zu lesen ist. Auch wirken Wörter wie 'selectiert' so, als beherrsche der betreffende Autor seine eigene Muttersprache nicht, die sich bekanntlich noch nie ein 'c' für ein 'k' vormachen ließ.

Drucker Schnittstelle

Für – aus sprachlicher Sicht – viel gefährlicher halte ich noch die Tatsache, daß auch Sprachkonstruktionen durch ihre englischen Entsprechungen ersetzt werden: So bemüht sich der Bund zur Rettung der Satzzeichen seit einiger Zeit um den fast völlig ausgestorbenen Bindestrich (wie in 'Drucker-Schnittstelle'), dessen letzte freilebende Exemplare in den verworrenen Gehirnwindungen germanistischer Fanatiker gesichtet wurden. Längst ist es zur Mode geworden, solche Wortzusammensetzungen statt mit Bindestrich durch ein Leerzeichen zu trennen – was jedes bessere Textverarbeitungsprogramm ohne weiteren Kommentar zu mindestens zwei Zeilen Einzelhaft verurteilt ...

Ebenfalls auf dem Rückzug ist die ursprünglichste aller Möglichkeiten, Wörter zu verbinden, indem sie zusammengeschrieben werden. Hier hätte dann auch der Mauszeiger oder die Hintergrunddatei eine faire Chance, den Trennalgorithmus zu überleben. Schließlich handelt es sich um eine Einheit, und nicht um zwei Wörter, die nur eben zufällig nebeneinander stehen. Desweiteren finde ich persönlich Wörter wie 'Computergehäuse' oder besser 'Computer-Gehäuse' einfach viel schöner als das anglistisch anmutende und im Deutschen falsche 'Computer Gehäuse'.

Auf französisch

Die Franzosen machen es sich hier leicht, denn Sie besitzen die 'Academie Française', die jedes noch fremdländisch anmutende Wort eiskalt durch ein geeignet erscheinendes – auch neu erfundenes – französisches Wort ersetzt. Als Beispiel mag hier der Walkman dienen, der seines Amtes enthoben und durch einen neugeborenen Kollegen mit einem wahrhaft bedeutungsschwangeren Namen, dem Balladeur, ersetzt wurde.

Ich halte dieses gewaltsame Festhalten an der Sprache für ebenso falsch wie das übertriebene Füllen jeglicher Lücke mit möglichst professionell klingenden Fremdwörtern. Am funktionalsten und schönsten fände ich einen Kompromiß zwischen der krampfhaften Verwendung neuer Wörter für alte Dinge und dem Konservatismus, der nicht nur in der ehemaligen DDR wahre Wortmonster hervorbrachte, die teilweise jeglicher Vernunft entbehren. eb/cs

Hokuspokus?

Lebenshilfe und Wahrheitssuche nennen es die einen, Hokuspokus und Selbstbetrug die anderen. Welche der beiden Parteien Recht hat, wird wohl niemals geklärt werden können. Sicher ist aber, das die Astrologie viele Anhänger hat. Und genau an diejenigen richtet sich das hier vorgestellte Programm Astrolog Plus.

von Eric Böhnisch

Das Berechnen eines echten Horoskopes, das bekanntlich wesentlich komplizierter ausfällt, als die kleinen Allerweltsratschläge in der Samstagszeitung, ist ein langwieriger und komplexer Vorgang, bei dem eine große Anzahl von Parametern berücksichtigt werden muß, damit die Voraussage die Chance hat, präzise und zutreffend zu werden.

Doch beginnen wir bei den 'Äußerlichkeiten': Astrolog Plus wird in einer Videokassetten-ähnlichen Plastikverpackung geliefert und enthält neben der Programmdiskette, einem Handbuch und einer Tastaturreferenzkarte noch das Buch 'Neue Schule der Astrologie. Grundkurs' von Emil Lips, der ebenfalls der Autor des hier vorgestellten Programmes ist.

Der erste Start des Programmes muß auf der nicht schreibgeschützten Diskette erfolgen. Hier werden dann Name und Adresse sowie ein geheimes Kennwort eingegeben und im Programm verankert. Danach kann das Programm ohne Probleme kopiert und auf der Festplatte installiert werden.

Oberflächlich betrachtet

Nach dem Start präsentiert sich dem GEM-verwöhnten Anwender eine Oberfläche, die dem Benutzer eine lange Nacht über dem Handbuch bescheren wird: Ein eigener Desktop und eine Menüzeile fehlen völlig, so daß das Programm in der vorliegenden Form unter MultiTOS nicht zu gebrauchen sein wird. Dafür können mit verschiedenen Klicks in vier verschiedenen Regionen des Bildschirm verschiedene Funktionen ausgelöst werden. Was das genau sein wird, findet man auf Seiten 21ff der beiliegenden Broschüre bzw. in der 'Mausklicktabelle' auf der Referenzkarte.

Laut Handbuch ist das Programm übrigens 'voll in GEM eingebunden und daher einfach zu bedienen'. Seltsam ist nur, daß nirgendwo Fenster, Icons und Artverwandtes zu finden sind, daß MultiGEM II selbst im Singe-Task-Modus ernsthafte Magenbeschwerden bekommt, und daß ich trotz ernster Bemühungen nicht fähig war, die Einfachheit dieser Bedienung zu entdekken. Positiv ist immerhin anzumerken, daß das Programm keine Schwierigkeiten mit einem Großbildschirm hat. Es wird zwar nicht der ganze Bildbereich, sondern nur 640x400 Punkte links oben benutzt, aber es gibt im Gegensatz zu anderen Programmen keine wirren Ausgaben oder gar kommentarlose Abstürze.

Hat man es dann geschafft, sich in die mehr als gewöhnungsbedürftige Oberfläche einzudenken, präsentiert sich dem Auge der Astrologie eine Fülle von Informationen über das zuletzt aufgerufene Horoskop. Der Bildschirm ist hierbei in drei Bereiche aufgeteilt: die Titelzeile, in der eigentlich ein GEM-Menü zu finden sein sollte, die Berechnungstabelle und die eigentliche Horoskopzeichnung. Die Titelzeile enthält dabei neben dem aktuellen Datum die Art des Horoskops und den Namen oder das Ereignis, auf das sich das Horoskop bezieht. Die Berechnungstabelle erfreut mit Geburtsdatum, -zeit und -ort, den Planetenpositionen sowie Daten über Achsen, Mondknoten, Planetoiden und Hauspositionen. Und die Horoskopzeichnung gibt letztendlich ein grafisches Bild der Situation mit den Stellungen der Planeten, Tierkreiszeichen und deren Aspektierung.

Riesige Menge

Über eine Dialogbox, die beim Druck auf die rechte Maustaste im Mausklickbereich A, B oder D erscheint, können nun alle Programmfunktionen ausgewählt werden.

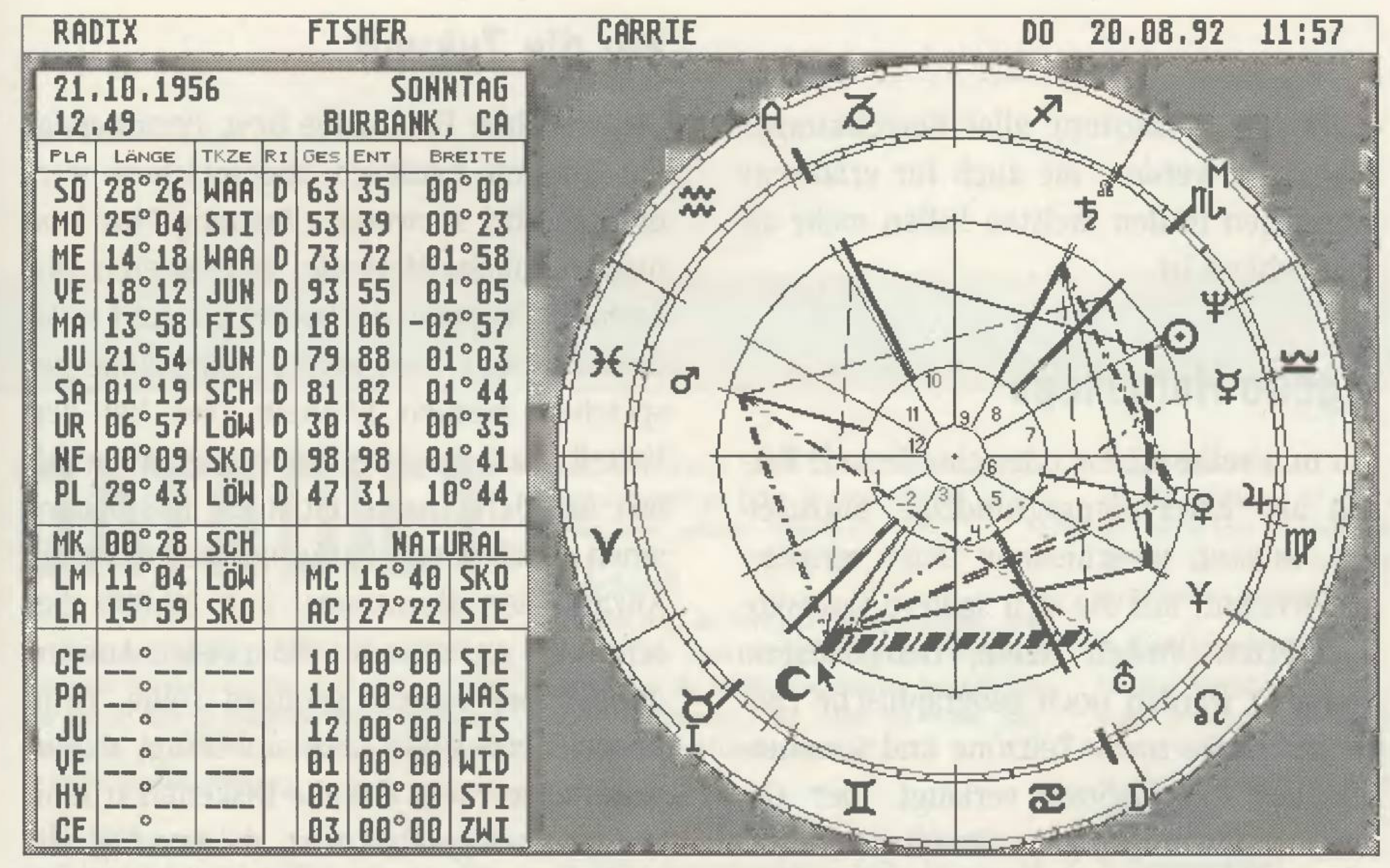


Abb. 1: Ein solches Geburtshoroskop erstellt Astrolog nach Eingabe weniger Personendaten.

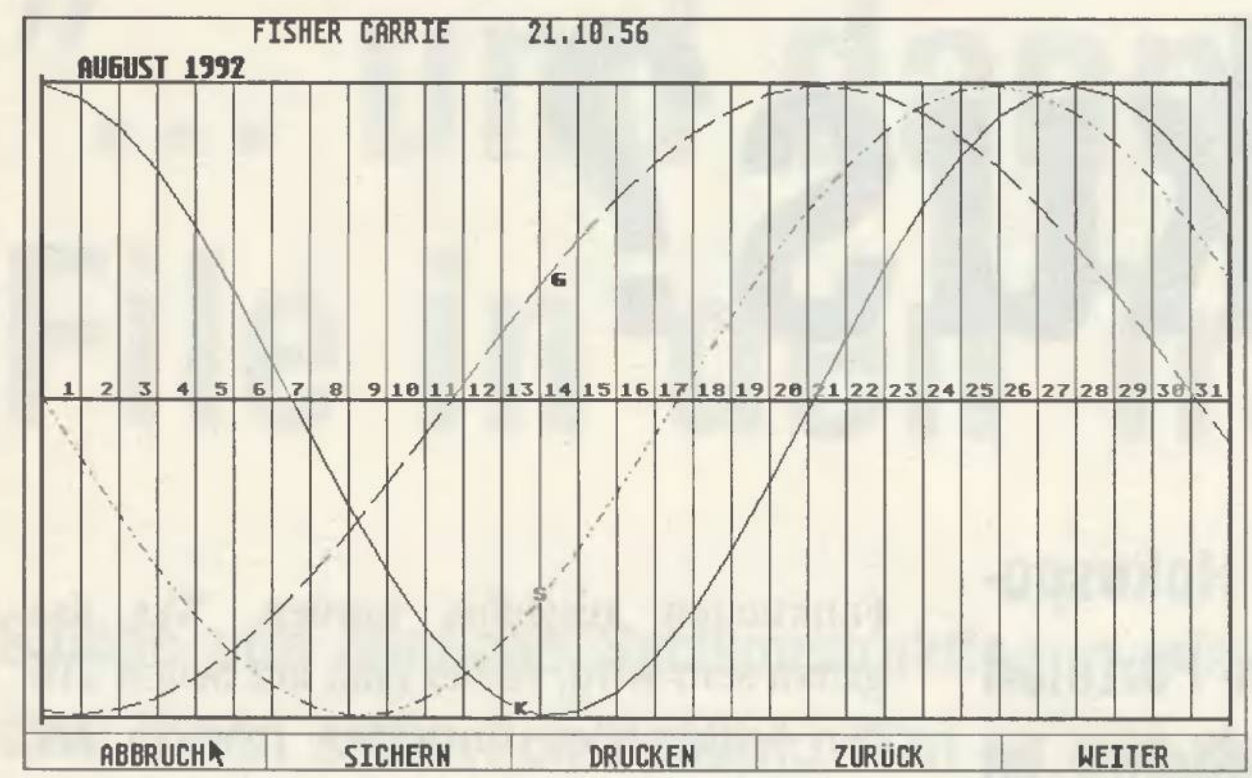


Abb. 2:
Auch einen klassischen Biorhythmus erstellt Astrolog.

RADIX SHIELDS BROOKE NEW YORK, USA 31.05.1965 13.45

PL	LÄNGE	TKZ	D	BEWE.	DISTANZ IN KM	GRÖSSE/S	BREITE	AC KNOTEN	DC	HAUS	PL
SO	10.03	ZWI	D	00.57	0'151'700'810	1'892.65	00.00			03 M	SO
MO	21.47	ZWI	D	14.45	0'000'362'844	1'975.97	00.44	073.9	253.9	03 E	MO
ME	27.11	STI	D	01.58	0'185'409'700	0'005.42	-01.02			02 E	ME
VE	23.08	ZWI	D	01.13	0'249'686'500	0'009.99	00.38			03 E	VE
MA	17.31	JUN	D	00.22	0'167'460'350	0'008.36	01.02			06 M	MA
JU	08.54	ZWI	D	00.14	0'906'856'720	0'032.47	-00.34			03 A	JU
SA	16.46	FIS	D	00.02	1'475'133'100	0'016.77	-01.49			12 M	SA
UR	10.56	JUN	D	00.00	2'735'976'100	0'003.82	00.46			06 M	UR
NE	18.06	SKO	R	-0.01	4'404'171'200	0'002.27	01.49			08 M	NE
PL	13.22	JUN	D	00.00	4'908'777'900	0'000.21	14.17			06 M	PL

BLACKBOX... 19%	TAG......... 32%	FEUER....... 00%	SÜD........ 15%
	NACHT....... 49%	ERDE........ 38%	NORD....... 66%
1. HALBJAHR 70%		LUFT........ 32%	OST........ 59%
2. HALBJAHR 11%	HERB........ 63%	WASSER...... 11%	WEST....... 22%
	WEICH....... 18%		
FRÜHLING... 45%			1. QUADRANT 50%
SOMMER..... 25%	DASEIN...... 00%	DYNAMISCH... 00%	2. QUADRANT 16%
HERBST..... 06%	LEIDENSCHAFT 19%	STATISCH.... 19%	3. QUADRANT 06%
WINTER..... 05%	BEWUSSTSEIN. 62%	VERÄNDERLICH 62%	4. QUADRANT 09%

ABBRUCH | SICHERN | DRUCKEN | ZURÜCK | WEITER

Abb. 3:
Die Position der Planeten wird hier angezeigt.

RADIX LADEN AUS DER DATEI SCHAUSPIELERINNEN — BELEGT/FREI 170 30

NACHNAME	Vorname	Ort	Datum	Zeit
SCHOERG	GRETL	WIEN, A	17.01.1918	22:20
SHAW	VICTORIA	SUMMERHILL, AUS.	25.05.1935	01:17
SHIELDS	BROOKE	NEW YORK, USA	31.05.1965	13:45
SIGNORET	SIMONE	WIESBADEN, D	25.03.1921	05:00
SOMERS	SUZANNE	SAN MATEO, CA	16.10.1946	18:11
SOMMER	ELKE	BERLIN, D	05.11.1940	16:50
SPACEK	SISSY	TYLER, TX	25.12.1949	00:02
ST. JOHN	JILL	LOS ANGELES, CA	19.08.1940	18:21
STANWYCK	BARBARA	BROOKLYN, NY	16.07.1907	08:55
STRASBERG	SUSAN	NEW YORK, NY	22.05.1938	11:30
STREEP	MERYL	SUMMIT, NJ	22.06.1949	08:05
STREISAND	BARBARA	BROOKLYN, NY	24.04.1942	05:08
STRUTHERS	SALLY	PORTLAND, OR	28.07.1947	10:30
SUKOWA	BARBARA	BREMEN, D	02.02.1950	17:45
SULLAVAN	MARGARET	NORFOLK, VA	16.05.1911	00:05
WYMAN	JANE	ST. JOSEPH, MO	04.01.1914	01:00

IMPORT | DATEIEN | ABBRUCH | O K

Abb. 4:
Astrolog beinhaltet die Daten zahlreicher berühmter Persönlichkeiten.

Hier wäre als erstes die Wahl der verschiedenen Horoskoparten. Neben dem Geburtshoroskop (Radix) können hier Jahres- und Monatshoroskope, Transit-, Sekundär- und Tertiärberechnungen, Composit- und Combine-Horoskope sowie ein Horoskopvergleich zur Partnerschaftsberechnung gewählt werden. Auch das in der Stundenastrologie gebräuchliche Fragehoroskop ist möglich. Diese Auflistung dürfte so ziemlich alle gängigen Wünsche erfüllen. Eine weitere interessante Möglichkeit ist, das Horoskop vor- und rückwärts bewegen zu lassen, um so die Entwicklung über einen gewissen Zeitraum zu beobachten. Um nun gewisse Werte genauer zu betrachten, kann zusätzlich auch eine Tabelle mit einer ausführlichen Auflistung aller Berechnungen angerufen werden, die auch für erfahrene Astrologen in den meisten Fällen mehr als ausreichend ist.

Eigene Horoskope

Um nun seine eigene oder eine fremde Person als 'Berechnungsgrundlage' einzusetzen, müssen verschiedene Daten eingegeben werden, auf die sich spätere Horoskope stützen. Neben Name, Geburtsdatum und -zeit werden noch geographische Länge und Breite sowie Zeitzone und Sommerzeit des Geburtsortes verlangt. Der Geburtsort kann übrigens komfortabel per Mausklick über eine Weltkarte eingegeben werden, was das langwierige Suchen im Atlas erspart. Im Programm sind die Daten von über 10.000 Orten bereits enthalten, was im dicht besiedelten Europa gut ausreicht.

Weiterhin kann hier die Darstellung und Berechnung des Horoskops beeinflußt werden. So kann zwischen etwa vierzig verschiedenen Häuserberechnungs-Methoden ausgewählt werden, die laut Handbuch alle mathematisch korrekt sind. Der einzige Unterschied besteht in der Vorliebe des Anwenders. Jede Schule der Astrologie besitzt ihre traditionelle Methode, ohne zu behaupten, sie wäre besser oder schlechter als eine andere.

Aber es gibt noch mehr Möglichkeiten, die Berechnung den Erfordernissen anzupassen. So kann beispielsweise die Erdabplattung berücksichtigt werden, die wahre oder durchschnittliche Position der Mondknoten verwendet, die Darstellung der Aspekte bewertet und die Startposition des Tierkreis zwischen tropical und sideral gewählt werden.

Die Aspekte selbst können aus der imposanten Liste mit 22 Einträgen gewählt werden. Hierbei stehen neben den Standard-Aspekten Konjunktion und Opposition exotischere Varianten wie Quadnonagon, Semiquintil und Quinkunx. Auch Halbsummen, Parallelen und der Goldene Schnitt fehlen nicht. Zur Ermittlung dieser Aspekte wird auch die erlaubte Abweichung vom exakten Aspekt, Orbis genannt, berücksichtigt, wobei entweder ein fester Erfahrungswert akzeptiert oder für jeden Planeten ein Eigener bestimmt werden kann.

Für die Zukunft ...

Die erstellten Horoskope bzw. Personendaten können natürlich abgespeichert werden. Hierbei verwendet Astrolog Plus eine ungewöhnliche Methode: Es existieren einhundert Gruppen – Dateien genannt – in denen jeweils zweihundert Horoskope gespeichert werden können. Dies hat den Vorteil, daß die Angaben in der Auswahlbox im Klartext und nicht als TOS-Dateinamen erscheinen. Dafür ist die maximale Anzahl der Horoskope auf 20.000 beschränkt, was aber für die meisten Anwendungen bei weitem genügen sollte. Beim Abspeichern sollte aber unbedingt darauf geachtet werden, daß die Diskette/Partition nicht schreibgeschützt ist, da Astrolog keine Alarmbox ausgibt, sondern einfach ste-

henbleibt und jeden weiteren Dienst verweigert.

Neben diesem programmspezifischen Format existiert vor allem für professionelle Astrologen, die die Daten von Astrolog Plus weiterverarbeiten müssen, eine Im- und Exportmöglichkeit im Format des Programms 'Astrologie des Lebens', was im Bereich der Astrologie-Software als De-facto-Standard anzusehen ist. Übrigens: Vier Dateien mit den Horoskopen berühmter Schauspieler, Schauspielerinnen, Politiker und politischer Ereignisse werden bereits mitgeliefert, so daß Einsteiger bereits genügen Material zum Üben von Interpretationen haben.

Literatur

Astrolog Plus liegen, wie bereits angesprochen, eine Anleitung, eine Referenzkarte und eine Einführung in die Astrologie bei. Dieses Buch stellt eine schlecht gedruckte, dafür aber leicht verständliche Einführung in die Astrologie dar und vermittelt so die zum Verständnis des Programmes unerläßlichen Grundkenntnisse, ohne die den Werten und Zeichnungen höchstens eine künstlerische Bedeutung zuzusprechen ist.

Der Benutzeroberfläche entsprechend ist allerdings die beiliegende 48-seitige Anleitung: Es werden alle Funktionen des Programm kurz beschrieben, meiner Meinung nach etwas zu kurz. Der Rest an Übersichtlichkeit geht schließlich durch das Layout verloren. Hier wäre ein ausgewogeneres Layout mit mehr Freiraum zum Ausruhen des Auges und eine weniger gedrängte Darstellung extrem vorteilhaft. Zudem scheint die Aufteilung der Programmdialoge seit Druck des Handbuches überarbeitet worden sein, da sich die Darstellungen in der Anleitung nicht immer genau mit denen im Programm decken, wohl aber die beschriebenen Funktionen. Sehr positiv ist aber die 'Kurzeinführung für Eilige', die tatsächlich einen schnellen und einfachen Einstieg in das Programm erlaubt.

Abb. 5-6: Die obere Dialogbox dient zur Auswahl der Funktionen in Astrolog. In der unteren Dialogbox lassen sich die Daten einer Person eingeben.

Fazit

Astrolog Plus ist für alle Astrologie-Interessierten ein komplexes Werkzeug, das viel Rechenarbeit abnehmen kann. Dennoch sollte der Hersteller die Anpassung der Benutzeroberfläche an den Stand der Technik schleunigst nachholen, da sonst das Programm meiner Meinung nach keine große Überlebenschance mehr hat. Multitasking-Erweiterungen wie MultiGEM sowie das MultiTOS von Atari sind unaufhaltsam auf dem Vormarsch. Es wäre schade, wenn ein Programm mit der Komplexität von Astrolog Plus in Kürze völlig unbrauchbar würde, zumal das Programm eines der wenigen seiner Art ist. eb/cs

Astrolog 1.72

Datenblatt

- Vertrieb: KOA-Soft, Weirden 835, CH-9062 Lustmühle
- Preis: DM 250,-

Bewertung

+ riesige Anzahl an Funktionen und Einstellungsmöglichkeiten
+ gutes Lehrbuch
+ Im- und Exportmöglichkeiten
– mehr als verwirrende Benutzerführung
– Handbuch sehr unübersichtlich
– nicht GEM-konforme Oberfläche

Computer & Recht

In diesem Monat geht es um die Pflicht des Auftraggebers, bei der Erstellung einer Individual-Software mitzuwirken, sowie um die Feststellung des Zeitpunktes der Übergabe einer gekauften Ware. Außerdem: Wann gilt ein Einschreiben als zugestellt, obwohl es der Empfänger noch nicht in Händen hält?

Wer das Rechtsforum in der Vergangenheit regelmäßig gelesen hat, wird vielleicht bemerkt haben, daß an dieser Stelle kaum amtsgerichtliche Entscheidungen und selten landesgerichtliche Urteile zu finden sind; hauptsächlich werden die Oberlandes- und Bundesgerichte zitiert. Dies widerspricht der Verfahrensweise vieler anderer Zeitungen und Zeitschriften, die nur allzugern Entscheidungen der Amtsgerichte zitieren. In vielerlei Hinsicht ist dies jedoch Augenwischerei:

Grundsätzlich ist kein Gericht an Entscheidungen höherer Gerichte (außer des Bundesverfassungsgerichts) gebunden. Wenn daher in laufenden Verfahren amtsgerichtliche Entscheidungen zitiert werden, so kann dies höchstens ein Hinweis für das Gericht sein – jedoch kein zwingendes Entscheidungskriterium. Anders ist die Sachlage jedoch bei oberlandesgerichtlichen oder bundesgerichtlichen Entscheidungen: Zwar gilt auch hier die Unabhängigkeit der Gerichte, allerdings halten sich die Gerichte gerne an die Entscheidungen höherer Instanzen, da diese in einem eventuellen Berufungs- oder Revisionsverfahren über ihre eigenen Urteile zu entscheiden haben und kein Mensch (und auch kein Richter) sich gerne ständig kritisieren lassen möchte. Aus diesem Grund versuchen die meisten Richter, ihre Entscheidungen 'berufungssicher' zu entscheiden. Die an dieser Stelle zitierten Urteile haben daher eine gewisse 'Referenzbedeutung'.

Zugangsvereitelung

Ganz besonders Schlaue sind der Auffassung, wichtige und für sie nachteilige Briefe einfach 'unter den Tisch fallen lassen' zu können. Dies geht sogar soweit, daß sie Einschreibesendungen nicht abholen, obwohl ihnen dies möglich gewesen wäre.

Das Oberlandesgericht Köln entschied dem allgemeinen Rechtsempfinden entsprechend, indem es ausführte, daß eine Einschreibesendung als zugestellt gilt, wenn sie der Empfänger absichtlich nicht abholt. Hierbei wurde sogar noch ausgeführt, daß derjenige, der mit dem Empfang rechtsgeschäftlicher Erklärungen rechnen muß, durch geeignete Vorkehrungen sicherzustellen hat, daß ihn die zu erwartenden Erklärungen auch erreichen. (OLG Köln in CR 92/334)

Kein Verzug bei fehlender Mitwirkung

Die Erstellung einer Individual-Software kann häufig nur dann problemlos erfolgen, wenn der Auftraggeber mit dem Programmierer eng zusammenarbeitet und diesem seine genauen Zielvorstellungen mitteilt oder anderweitige Vorarbeiten für den Programmierer tätigt. Erfolgt dies nicht, kann auch die rechtzeitige Erstellung des Programmes nicht eingehalten werden.

So entschied auch das Oberlandesgericht Köln. Demnach kann der Auftraggeber von dem Programmierer bei nicht-termingerechter Software-Erstellung weder Schadensersatz wegen Nichterfüllung noch entgangenen Gewinn verlangen, wenn die Terminüberschreitung darauf beruht, daß der Auftraggeber einer ihm obliegenden Mitwirkungspflicht (hier: Lieferung von Vorprogrammen, auf denen die Software aufbauen soll), nicht rechtzeitig nachgekommen ist. In diesem Fall trifft den Programmierer kein Verschulden, so daß er nicht in Verzug geraten ist. (OLG Köln in CR 92/333)

Zeitpunkt der Ablieferung

Die Verjährung einer gekauften Sache beginnt immer mit dem Zeitpunkt der Übergabe der Kaufsache. Dies ist jedoch bei der Lieferung von Hard- und Software zumeist nicht einfach, weil die aus einer Vielzahl von Einzelkomponenten bestehenden Teile häufig nicht komplett, sondern sukzessive geliefert werden. Aus diesem Grund stellte das Oberlandesgericht Hamm hierzu folgende Bedingungen zusammen:

1. Zur Ablieferung von Individual-Software gehört in jedem Fall die vollständige Lieferung von Hard- und Software, die Einweisung des Anwenders durch den Lieferanten sowie zumindest ein im wesentlichen ungestörter Probelauf.
2. Ohne Vorliegen ausreichender Bedienungsanleitungen, sowie ausreichender Einweisung ist dem Kunden eine sachgerechte Untersuchung des Systems nicht möglich, so daß er Untersuchungs- und Rügepflichten noch nicht wahrnehmen kann.
3. Einarbeitung oder Bedienerführung auf dem Bildschirm reicht nicht als Ersatz für eine schriftliche Dokumentation (vgl. Computer & Recht in Atari Journal 7-8/92).
4. Bei einer Vielzahl von Anlageteilen aus einer Hand zur Lösung einer Gesamtaufgabe besteht grundsätzlich ein Gesamtwandlungsrecht.

Schwarze-Liste-Verfahren

Europa ist zur Zeit kaum in der Lage, den Chip-Giganten aus Japan Paroli zu bieten. Ganz im Gegensatz hierzu der US-amerika-

nische Markt: Hier werden 'Schwarze Listen' gefertigt, die zu agressive ausländische Mitbewerber vorübergehend vom Markt verbannen. So erfuhr jüngst ein japanisches Unternehmen, daß unvorsichtiges Verhalten im sensiblen Bereich des Exports von Produkten der EDV-Branche aus den USA schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen kann. Selbst harmlose Anfragen können die Aufnahme in die 'Schwarze Liste' auslösen.

Anlaß für die Exportbeschränkung waren Verkaufsverhandlungen des betroffenen japanischen Konzerns mit Chip-Hersteller Intel über 386er Mikroprozessoren. Diese Chips unterliegen jedoch den amerikanischen Exportkontrollen. Unbedacht wurde zunächst mitgeteilt, daß der japanische Konzern darüber nachdenke, die Chips nach Nord-Korea zu exportieren. Die Japaner wußten jedoch nicht, daß für Exporte dieser Art und in dieses Bestimmungsland ein Embargo auf COCOM-Basis bestand. Nachdem jedoch hier eine negative Auskunft erteilt wurde, bemühte sich der Konzern, die Chips für Endverbraucher in Taiwan zu erwerben, gegenüber denen kein Embargo bestand. Nunmehr schlugen die amerikanischen Exportkontrollbehörden erbarmungslos zu, weil befürchtet wurde, die jetzt gesetzeskonforme Haltung erfolge nur, um Taiwan als Zwischenstation für Korea zu benutzen.

Die amerikanischen Behörden verhängten daraufhin eine sogenannte 'Temporary Denial Order' ('TDO'), durch welche dem Unternehmen für 180 Tage alle Exportlizenzen für den amerikanischen Markt entzogen und der Export oder jede Teilnahme am Export von 386er Mikroprozessoren verboten wurde. Weiterhin wurde die Rechtswirkung der TDO auch auf Dritte ausgedehnt, die mit der inkriminierten Gesellschaft in geschäftlicher Verbindung stehen. (Quelle: Kochinke/Schmidt, US-amerikanische Exportkontrollen im EDV-Bereich in CR 92/329 f.)

Verspätete Software-Erstellung

Eine nicht gerade rosige Entscheidung für Hersteller von Individualsoftware erging seitens des Landgerichts Karlsruhe: Ausgangspunkt war die Erstellung eines Programmes auf die individuellen Wünsche eines Kunden. Hierbei handelt es sich nach der Rechtsprechung um einen Werkvertrag und nicht um einen Kaufvertrag. Der Unterschied ist nach der Gesetzeslage eklatant: Die Verjährung beginnt nämlich bei einem Werkvertrag im Gegensatz zu einem Kaufvertrag nicht ab Übergabe der Sache, sondern erst nach Abnahme. Die Abnahme ist hierbei die Feststellung des Kunden, daß das Werk vertragsgemäß erstellt wurde. In einem solchen Fall kann es sich daher natürlich hinziehen, bis der Hersteller von möglichen Mangelansprüchen befreit ist, da er mindestens 6 Monate nach Abnahme haftet.

Aus diesem Grund versuchen natürlich findige Juristen, die Allgemeinen Geschäftsbedingungen zugunsten der Softwarefirma dergestalt zu ändern, daß die Verjährung nicht bei Abnahme, sondern – wie im Kaufrecht – schon bei Übergabe der Software erfolgt. Dies war bei der betroffenen Software-Firma auch der Fall – allerdings ohne großen Erfolg. Das Landgericht Karlsruhe stellte nämlich fest, daß die Zurücksetzungen des Verjährungsbeginns auf den Zeitpunkt der Übergabe im Werkvertragsrecht unzulässig sei. Dies war jedoch erst der erste Dämpfer.

Den zweiten Dämpfer erhielt das Software-Haus durch die Feststellung des Landgerichts, daß für den Fall, daß eine Software trotz Mahnungen und Zusagen mehr als 18 Monate nach dem vorgesehenen Liefertermin noch nicht läuft, eine förmliche Ablehnungsandrohung unnötig sei. Dies bedeutet, daß der Käufer oder Besteller einer Software sich nicht auf einen unbestimmten Veröffentlichungszeitpunkt der Software vertrösten lassen muß, sondern er kann nach dem obigen Zeitraum vom Vertrag zurücktreten.

Für die Software-Häuser bedeutet dies, daß Lieferzusagen tunlichst vermieden werden sollten, da mit Unwägbarkeiten in der Software-Erstellung immer zu rechnen ist und genaue Liefertermine häufig nicht eingehalten werden können. (LG Karlsruhe in CR 92/342) ck/cs

Christoph Kluss ist Rechtsanwalt in Frankfurt am Main.





Mit EYES, dem rollenden Augenpaar aus Teil 3 unseres Pascal-Kurses, haben wir das Grundgerüst für eigene GEM-Programme erstellt. Heute werden wir uns den Grundlagen der GEM-Menütechnik widmen. Da dieses Kapitel recht umfangreich ist, werden wir uns diesmal auf 'Trockenübungen' beschränken.

von Ralf Rudolph

Das Thema Benutzeroberflächen ist alles andere als unumstritten. Da Atari es seinerzeit versäumt hat, verbindliche Richtlinien zur Gestaltung von Benutzeroberflächen zu erstellen, hat sich bald ein Wildwuchs von verschiedenartigsten Programmoberflächen entwickelt. So mußte sich der Benutzer von Programm zu Programm an neue Bedienelemente gewöhnen. Eine Tastenkombination, die beispielsweise in einem Assembler zum Abspeichern des Quelltextes diente, sortierte in einer Textverarbeitung alle Zeilen alphabetisch durch – Katastrophen waren so vorprogrammiert.

In der jüngsten Vergangenheit haben sich in den Mailboxen und in anderen Foren viele bekannte Programmierer zusammengeschlossen, um zumindest die wichtigsten Gestaltungsmerkmale einheitlich festzulegen. Alleine zum Thema Menüleisten gibt es hier so vieles zu beachten, daß wir uns heute intensiv diesem Thema widmen werden. Doch zuvor müssen wir noch definieren, was denn überhaupt eine Menüzeile und eine Resource-Datei ist und wie wir mit ihr umzugehen haben.

Zweideutigkeiten

Ein typisches GEM-Programm setzt sich im wesentlichen aus zwei Teilen zusammen, nämlich dem eigentlichen Programmteil und der sogenannten Resource-Datei (sprich: 'rissurs' oder 'rissors', je nachdem, ob die englische oder amerikanische Aussprache bevorzugt wird). Während das Programm in der Regel die Datei-Endung PRG hat, ist eine Resource-Datei an der Endung RSC zu erkennen. Bisher haben wir uns nur mit dem Programmteil beschäftigt. Dieser ist das eigentliche Herzstück einer Applikation, da er den Ablauf bestimmt und die eigentlichen Funktionen beherbergt. Mindestens ebenso wichtig ist jedoch die Resource-Datei. Sie legt das äußere Erscheinungsbild fest, da hier die Menüleiste, Form und Inhalt der Dialogboxen und im Idealfall auch alle möglichen Meldungen, die ein Programm von sich geben kann, enthalten sind.

Ein Vorteil der strikten Trennung zwischen Resource- und Programmdateien ist es, daß im Falle einer internationalen Vermarktung eines Programms nur die Resource-Datei übersetzt werden muß, während das eigentliche Programm unverändert in mehreren Ländern zum Einsatz kommt. Dies macht sich vor allem bei der Programmwartung positiv bemerkbar, da nur ein einziger Quelltext geändert werden muß. Ein Nebeneffekt ist, daß auch der Käufer einer fertigen Anwendung in gewissen Grenzen noch Einfluß nehmen kann auf das Aussehen des Programms, indem er die Resource-Datei mit einem Resource-Editor seinem eigenen Geschmack anpaßt. Hierzu sind allerdings gewisse Grundkenntnisse notwendig, ohne eine einzige Änderung schnell das gesamte Programm unbenutzbar machen kann.

Oftmals wird die Resourcedatei zusammen mit dem eigentlichen Programm in eine (PRG-)Datei gepackt, damit beim Kopieren nicht eine Datei vergessen werden kann. Dadurch kann der Anwender keine Veränderungen mehr vornehmen und beispielsweise Copyright-Vermerke verändern. Pure Pascal unterstützt durch die *{$L}*-Direktive auch diese Möglichkeit. Wir werden unsere Resource-Datei jedoch mit *rsrc_load()* einladen, so wie dies in den entsprechenden Programmierer-Richtlinien vorgeschlagen wird.

Objekte der Begierde

Doch was ist eine Resource-Datei eigentlich? Eine Resource Datei ist – im Gegensatz zu den bisher bekannten Quellcodes, die im ASCII-Format vorliegen – keine im Klartext lesbare Datei, daher kann sie auch nicht mit einem Texteditor erstellt oder bearbeitet werden. Zur Erstellung einer Resource-Datei wird ein Resource-Editor benötigt. Während in einer Textdatei einzelne Zeichen hinzukommen, spricht man in Resource-Dateien von Objektbäumen. Ein solcher Objektbaum kann eine Hinweisbox, eine Menüzeile oder auch ein Sinnbild (Icon) sein.

Auf der Sonderdiskette SD2 der Zeitschrift ST Computer befindet sich eine alte Version des Resource Construction Set von Digital Research. Diese preiswerte Version reicht dazu aus, unser Beispiel zu realisie-

ren. Auf Dauer wird aber kein GEM-Programmierer um die Anschaffung eines professionellen Resource-Editors herumkommen. Empfehlenswert ist hier besonders das Programm Interface von Shift. Anhand dieses Programms können Sie im Rahmen unseres Kurses die Entstehung einer Menüleiste nachverfolgen. Auch wenn wir uns hier auf die Arbeitsweise von Interface beziehen, ist die prinzipielle Vorgehensweise doch bei allen Resource-Editoren vergleichbar. Noch ein Wort zur Schreibweise: Wenn beispielsweise von der Option 'Datei: Neu' die Rede ist, so sollten Sie unter dem Menüpunkt 'Datei' den Eintrag 'Neu' auswählen.

Quellen erstellen

Nach dem Start von Interface sollten Sie die Option 'Datei: Neu' auswählen, um die Definition einer neuen Resource-Datei zu beginnen. Dadurch öffnet sich ein mit 'NAMENLOS' betiteltes, leeres Fenster. In diesem Fenster werden später alle Objektbäume angezeigt, die unsere Resource-Datei umfaßt. Außerdem erscheint am unteren Bildschirmrand ein Sinnbild, das ebenfalls mit 'NAMENLOS' bezeichnet ist. Dieses Sinnbild repräsentiert die Resource-Datei. Zunächst geben wir der Resource-Datei einen Namen, indem wir die Funktion 'Datei: Speichern unter...' wählen und den Dateinamen 'EYES' in der folgenden Datei-Auswahlbox eingeben. Von Zeit zu Zeit sollten Sie nun immer die Funktion 'Datei: sichern' aktivieren, denn man weiß ja nie, wer über das Stromkabel stolpern könnte...

Als nächstes müssen wir dem Resource-Editor mitteilen, daß unsere Programmiersprache Pascal ist. Dies geschieht, indem wir das Sinnbild unserer Resource-Datei, welches nun mit 'EYES' betitelt ist,

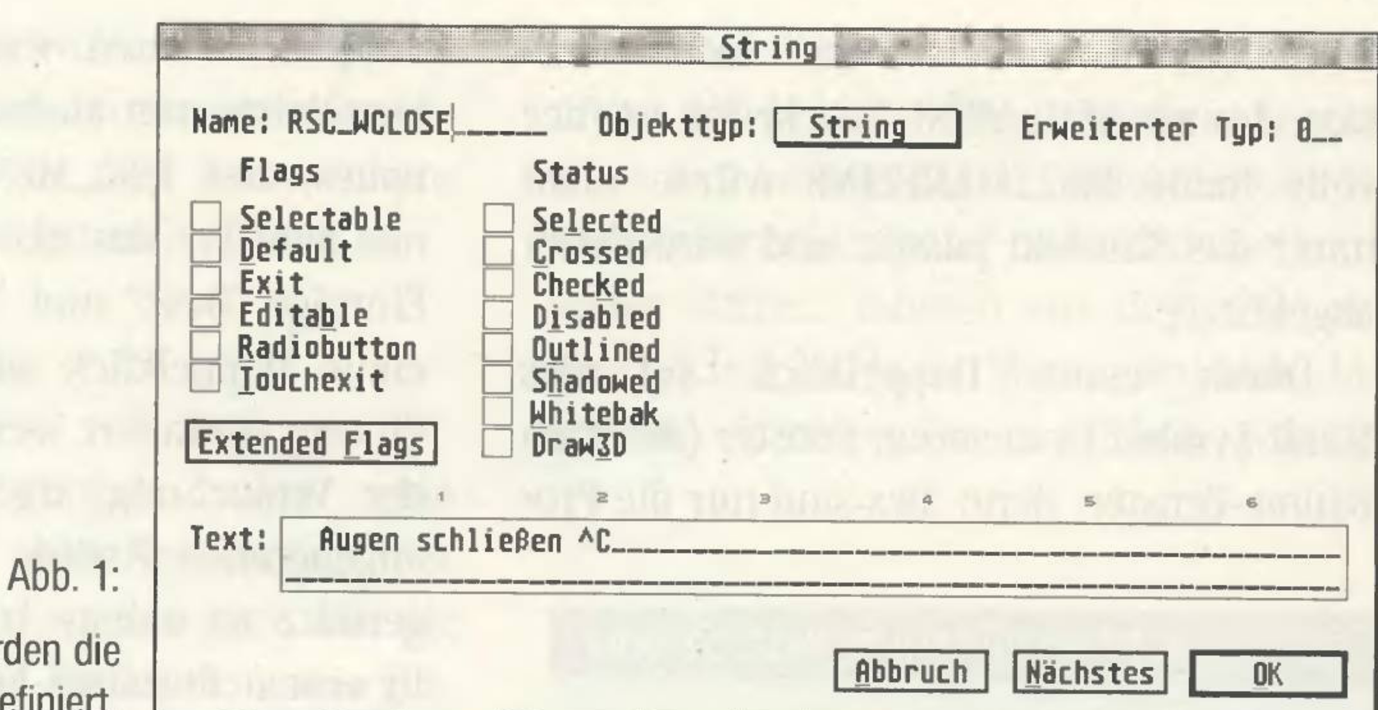


Abb. 1: In diesem Dialog werden die einzelnen Menüzeilen definiert.

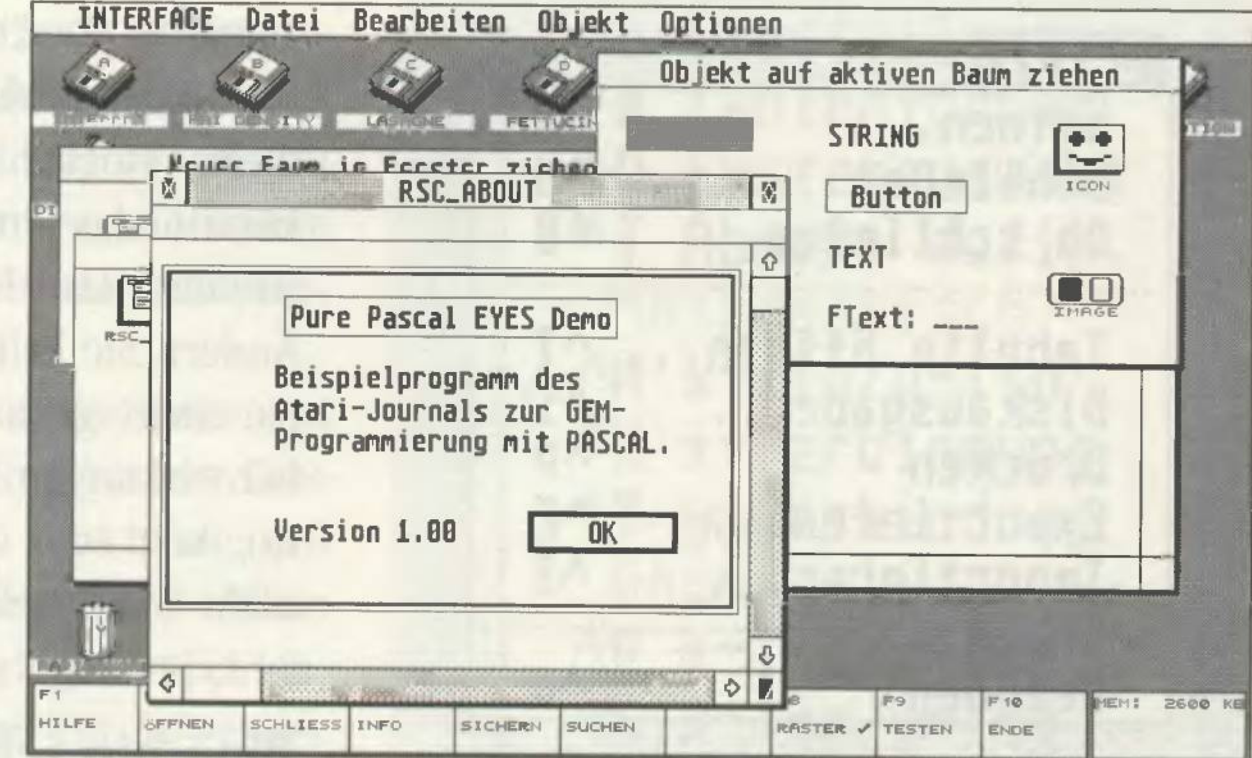


Abb. 2: So soll unsere 'About'-Box am Ende aussehen.

durch einen einfachen Mausklick anwählen. Danach wählen wir die Funktion 'Datei: Info' aus. In der folgenden Dialogbox muß im Feld 'Sprache' die Checkbox für Pascal ein- und für alle anderen Sprachen abgeschaltet werden. Dadurch veranlassen wir Interface, eine Header-Datei zu erstellen, die der Pascal-Syntax folgt. Auf Sinn und Zweck dieser Header-Datei kommen wir gleich zu sprechen.

Mittagsmenü

Nun wollen wir die Menüleiste unserer bisher leeren Resource-Datei hinzufügen. Mit anderen Worten: Wir fügen unserer Resource-Datei einen neuen Objektbaum hinzu. Dazu verwenden wir zunächst die Funktion 'Bearbeiten...: Bäume', um ein Fenster mit allen bekannten Objektbaum-Typen zu öffnen. Die hier angezeigten Objektbäume sind 'Prototypen', die mit der Maus in eine Resource-Datei übernommen werden können.

Aus diesen Objektbäumen wählen wir nun die mit 'MENÜ' beschriftete Menüleiste aus und ziehen sie mit der Maus über das bisher leere Fenster unserer Resource-Datei. Nach dem Ablegen erscheint eine Abfrage, welchen Namen die Menüzeile erhalten soll. Wir benennen sie mit 'RSC_MENULINE', damit sie später unter diesem Namen abrufbar sein wird. Nach der Bestätigung der Eingabe erscheint sofort ein

Menü-Sinnbild in dem bisher leeren Fenster, das mit RSC_MENU beschriftet ist (der volle Name RSC_MENULINE würde nicht unter das Sinnbild passen und wird daher abgekürzt).

Durch einen Doppelklick auf das Menü-Symbol in unserem Fenster (nicht im Bäume-Fenster, denn dies sind nur die Prototypen) können wir die frisch erzeugte Menüleiste nun ausbauen: Es erscheint ein neues, mit RSC_MENULINE überschriebenes Fenster, das als lokale Menüzeile die Einträge 'Desk' und 'Datei' enthält. Durch einen Doppelklick auf 'Desk' kann dieser Eintrag verändert werden. Widerstehen Sie der Versuchung, irgendwelche der vielen angebotenen Knöpfe umzustellen: Im Gegensatz zu einem Anwenderprogramm ist in einem Resource-Editor beiweitem nicht alles sinnvoll, was angeboten wird. Sie können beispielsweise problemlos das Feld 'editable' anwählen, so daß der Name vom Anwender änderbar werden soll. Da GEM diese Möglichkeit aber nicht vorsieht, könnte das Programm später einfach abstürzen. Also ist hier Vorsicht angebracht! Ändern Sie keine der Einstellungen, sofern Sie nicht genau wissen, mit welchen Nebenwirkungen Sie zu rechnen haben (auch Ihr Arzt oder Apotheker kann Ihnen hier nicht weiterhelfen).

So sollte ein Menü aussehen.

```
Datei
  Öffnen...            ^O
  Schließen            ^U
  Db schließen         ^B
  ------------------------
  Tabelle öffnen...    ^T
  Diskausgabe...       ^S
  Drucken              ^P
  Exportieren...       ^E
  Importieren...       ^I
  ------------------------
  Beenden              ^Q
```

```
Datei
  Bild laden...        ^O
       sichern...      ^I
       löschen         ^K
  ------------------------
  Text sichern...      ^S
  ------------------------
  Schrift laden...     ^P
          sichern...   ^Z
          löschen      ^U
  ------------------------
  Quit                 ^Q
```

```
Datei
  Neu anlegen          ^N
  Öffnen...            ^O
  Hinzuladen...        ^R
  Information...       ^I
  ------------------------
  Schließen            ^U
  Sichern              ^S
  Sichern als...       ^M
  Abbrechen            ^D
  ------------------------
  Shellaufruf...       ^Z
  ------------------------
  Seitenlayout...      ◈L
  Drucken...           ^P
  ------------------------
  Beenden              ^Q
```

Hier drei Beispiele für gute Menüorganisation aus Phoenix, Syntex und dem Editor 7up.

Was bin ich?

Ändern Sie einfach den Text 'Desk' in 'EYES'. Dabei sollten Sie vor dem ersten Buchstaben ein Leerzeichen eingeben und alle Buchstaben groß schreiben. Im folgenden werden wir Ihnen an einigen Stellen solche Formatierungshinweise anbieten. Es handelt sich hierbei um allgemein anerkannte Formen, die ein modernes GEM-Programm einhalten sollte. Auch wenn Sie persönlich vielleicht lieber ein Leerzeichen dahinter oder zwei davor eingegeben hätten: Tun Sie's bitte nicht. Nur wenn sich alle Programmautoren an diese Richtlinien halten, wird die zukünftige Atari-Software ein einheitliches Aussehen erhalten.

Als nächstes öffnen Sie das erste Untermenü, indem Sie einmal auf 'EYES' klikken. Es erscheint eine Box mit den Einträgen 'Programminfo' und 'Accessory #1' bis 'Accessory #6'. Durch einen Doppelklick auf 'Programminfo' öffnen Sie eine Dialogbox, mit der Sie das angewählte Objekt editieren können. Unter 'Name' tragen Sie 'RSC_ABOUT' ein; unter diesem Namen werden wir später abfragen können, ob der Benutzer diesen Menüpunkt angewählt hat. Den Text ändern Sie auf 'Info...', wobei Sie vor dem Wort Info zwei Leerzeichen freilassen. Es ist übrigens wichtig, daß vor jeder Zeile in einem Pulldown-Menü zwei Leerzeichen stehen. Später kann es nämlich vorkommen, daß einige Menüpunkte abgehakt ('checked', also eingeschaltet) sind. Für diese Schalter wird dann der zusätzliche Platz gebraucht. Im Sinne einer einheitlichen Oberflächengestaltung lassen Sie bitte auch dann die beiden Leerzeichen frei, wenn Sie in Ihren Programmen keine Häkchen verwenden. Wenn Sie einen anderen Resource-Editor als Interface verwenden, müssen Sie eventuell darauf achten, daß sich die Gesamtanzahl der Zeichen im Feld 'TEXT' nicht verändert; hinter 'Info...' müssen Sie also einige Leerzeichen einfügen. Interface erledigt dies automatisch für Sie. Die 'Accessory'-Einträge können Sie unverändert lassen, an ihrer Stelle werden später automatisch die geladenen Accessories eingetragen. Wichtig ist nur, daß hier sechs Einträge vorhanden sind, damit der entsprechende Platz in der Resource-Struktur reserviert bleibt.

Alle guten Dinge ...

Wo wir gerade bei den Formalismen sind, seien mir noch einige Worte zu den drei Punkten gestattet: Wirkt ein Menüpunkt sofort, ohne daß weitere Benutzeraktionen notwendig sind, so folgen keine Punkte. Wenn jedoch die Anwahl des Menüpunktes einen weiteren Dialog aufruft, so werden an den Menünamen genau drei Punkte angehängt. Als bestes Beispiel können hier 'Speichern ^S' und 'Speichern unter... ' dienen: Während das Abspeichern (bei den meisten Programmen) sofort erfolgt, muß für 'Speichern unter...' erst ein weiterer Dialog, nämlich der File-Selektor, ausgefüllt werden.

Durch einen Doppelklick können Sie sich davon überzeugen, daß vor 'Datei' wieder ein Leerzeichen steht. Alle Menüpunkte außer dem ersten (also dem Programmtitel) werden in normaler Schreibweise, also mit großen Anfangsbuchstaben, eingegeben. Ein einfaches Anklicken des Menüpunktes 'Datei' klappt die bisher leere Menüzeile herunter. Interface hat hier bereits den Punkt 'Ende ^ Q' voreingestellt. Auch dieser Punkt sollte exakt in dieser Form in jedem Programm vorkommen: Zum einen heißt die Funktion zum Beenden eines (deutschsprachigen) Programms immer 'Ende' oder 'Beenden', aber nicht 'Quit', 'Tschüß', 'Exit' oder dergleichen. Außerdem sollte diese Funktion immer durch Control-Q erreichbar sein. Obgleich auch wir unnötige Anglizismen vermeiden, bitten wir Sie, hier nicht Control-E oder

sonstige Kombinationen zu verwenden. Auch Alternate-X hat sich auf Dauer nicht durchsetzen können und sollte daher nicht verwendet werden.

Tastenkürzel

Zum Thema Tastaturkürzel hier noch einige Anmerkungen: Zunächst einmal muß jede Funktion, die über die Tastatur abrufbar ist, auch in der Menüleiste erscheinen. Umgekehrt müssen nur die wichtigsten Optionen auf Tastenkürzel gelegt werden. Was hier wichtig ist, kann sicherlich nicht generell gesagt werden. Eine Textverarbeitung beispielsweise sollte Tastaturkürzel für das Zwischenspeichern eines Textes anbieten. Eine Datenbank muß aber kein Tastenkürzel zum Erstellen einer neuen Datenbank haben, da diese Funktion nur sehr selten benötigt wird (obwohl sie natürlich in einem gewissen Sinne 'wichtig' ist, da ohne sie das ganze Programm nutzlos wäre). Das Öffnen eines Fensters oder einer Datei sollte durch Control-O, das Verlassen eines Programms durch Control-Q möglich sein. Falls es aus dringenden Gründen absolut unmöglich ist, die Control-Tasten zu verwenden (beispielsweise bei einem Terminalprogramm), so darf zum Verlassen eines Programms auch Alternate-Q verwendet werden.

Alle Tastaturkürzel müssen bei den entsprechenden Funktionen der Menüleiste aufgeführt sein. Dabei wird das Zeichen '^' als Kürzel für die Control-, das Zeichen '⌘' für die Alternate-Taste und das Zeichen '⇧' für Shift verwendet. Doppelkombinationen, die gleichzeitig Control oder Alternate sowie eine Shift-Taste verlangen, sollten vermieden werden. Kombinationen aus Control und Alternate sind schließlich völlig tabu, denn die Delete-Taste ist nahe ...

Welche Funktionen die Alternate- und welche die Control-Taste zugewiesen bekommen, ist in gewissen Grenzen Geschmackssache. Als Richtlinie kann dienen, daß 'kleinere' und häufig gebrauchte Funktionen (Zeilenumbruch, Speichern, ...) auf einer Control-Kombination liegen sollten, während 'mächtigere' Funktionen (Zeilen sortieren, Daten löschen, ...) eine Alternate-Kombination zugeordnet bekommen können. Sofern Sie die Verwendung der Control- und Alternate-Taste anders handhaben wollen, so legen Sie Ihren Programmen bitte ein Schema zugrunde, nach dem Sie die Funktionen auf die Tastatur verteilen. Dieses sollte nachvollziehbar sein und sich an vergleichbaren Programmen orientieren. Nachmachen ist hier keine Schande, wenn das Vorbild gut zu bedienen ist.

Zu Hilfe

Nicht vergessen werden sollte eine Hilfs-Funktion, die selbstverständlich der Help-Taste zugeordnet werden muß. Für die Help-, Undo- und die Funktionstasten gilt, daß sie in der Menüleiste ausgeschrieben werden (also beispielsweise 'Optionen... F8'). Funktionstasten, die auch in Kombination mit Control oder Alternate verwendet werden, führen in der Regel zu unübersichtlichen Programmen und sollten daher ohne zwingenden Grund nicht verwendet werden.

Die Verwendung der Funktionstasten ist etwas umstritten, da sie ohnehin ein Erbe der frühen textorientierten und häufig unstrukturierten PC-Programme sind. Wenn Sie die Funktionstasten belegen möchten, so tun Sie dies bitte so, daß ein Anwender sich einen Merkzettel an die Tastatur heften kann. Mit anderen Worten: Wenn die F3-Taste in einem Menü eine Eingabe löscht, sollte sie in einem anderen Programm nicht plötzlich ein externes Programm starten. Die derzeitige Belegung der Funktionstasten sollte, falls die Programmstruktur dies ermöglich, am unteren Bildschirmrand wie bei 1st WordPlus einblendbar sein. Hier entsteht eindeutig ein Konflikt zu der Direktive, keine Programme mit eigenem Desktop mehr zu programmieren, da diese unter MultiTOS eher hinderlich sind. Wenn also das gesamte Programm in Fenstern und Dialogboxen abläuft, so soll natürlich nicht nur für die Funktionstasten ein eigener Desktop angelegt werden.

Korrekte Optik

Doch machen wir nun weiter mit unserer Resource-Datei. Als nächstes öffnen wir durch Anwahl von 'Bearbeiten: Objekte...' das Objektfenster. Mit der Maus greifen wir ein 'STRING'-Objekt und ziehen dieses direkt über den 'Ende ^Q' Text, jedoch eine Kleinigkeit oberhalb dieses Textes. Nach dem Loslassen der Maustaste erscheint oberhalb der 'Ende'-Zeile eine 'STRING'-Zeile. Durch einen Doppelklick wird das Objekt editierbar. Setzen Sie den Namen auf 'RSC_WOPEN' und ersetzen Sie den Text durch 'Augen öffnen ^O'. Vergessen Sie nicht die beiden obligatorischen Leerzeichen am Anfang der Textinformation! Damit die Einträge später ordentlich untereinander stehen, müssen vor dem '^O' vier Leerzeichen stehen. Wenn Sie sich hier vertun, können Sie natürlich jederzeit

Und so sollten Menüs nicht aussehen.

```
System
  ^G Einstellung
  ^H Zahlenformat
  ^O Systemauswahl
  ^T Abmaße defin.
 ~ Mathematisch ~~
✓ ^M x-lin/y-lin
  ^X x-Verbindung
  ^Y y-Verbindung
 ~ Physikalisch ~~
  ^P x-lin/y-lin
  ^K x-log/y-log
  ^Ü x-lin/y-log
  ^J x-log/y-lin
  ^V rechte Achse
  ^U neue Achsen
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
✓ ^B Polarsystem
 ~~ Darstellung ~~
  ^I Einzelkurve
✓ ^H Überlagern
 DEL ΔΔΔ Speicher
```

```
Datei
~~~~Laden~~~~~~~~~~~
  Text neuladen...
  Text überladen
  Text hinzuladen...
~~~~Speichern~~~~~~~
  Text mit Duplikat
  Text ohne Duplikat
  Text unter...
  Block unter...
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
  Drucken in Datei...
  Datei löschen...
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
  TEMPUS verlassen
```

Und hier zwei schlechte Beispiele: Während die Fehler im oberen Menü offensichtlich sind, fehlen im unteren vor allem die (vorhandenen!) Tastaturkürzel.

später Leerzeichen einfügen oder entfernen.

Mit der gleichen Methode erstellen Sie ein weiteres STRING-Objekt mit dem Namen 'RSC_WCLOSE' und dem Text 'Augen schließen ^C'. Achten Sie auch hier wieder darauf, daß die Tastaturkürzel untereinander stehen. Zu diesem Zweck müssen Sie auch noch vier Leerzeichen in der 'Ende ^Q'-Zeile einfügen, wobei Sie hier gleich den Objektnamen 'RSC_QUIT' einfügen können.

Als nächstes wird eine helle Trennlinie erstellt, die nicht mit der Maus angewählt werden kann. Durch derartige Trennlinien werden einzelne Funktionsgruppen innerhalb eines Menüs voneinander abgetrennt. So werden die einzelnen Programmfunktionen nach Gruppen sortiert, wobei die Menüzeile die grobe Einteilung in Hauptgruppen übernimmt, während durch Trennlinien einzelne Befehlsgruppen voneinander abgetrennt sind. Wir werden die beiden Augen-Funktionen vom Programmende abtrennen, da hier eindeutig eine Gruppierung erforderlich ist.

Fügen Sie dazu ein weiteres STRING-Objekt zwischen den beiden Augen-Zeilen und der Ende-Zeile ein. Den 'STRING'-Text ändern Sie ab, indem Sie zwanzig Minuszeichen ('-') eingeben. Die beiden obligatorischen Leerzeichen am Anfang der Zeile entfallen hier, weil eine Trennlinie niemals ausgewählt werden kann und daher auch nicht abgehakt wird. Von den angebotenen Attributen schalten Sie 'Disabled' ein. Mit Interface genügt auch ein einziges Minuszeichen bei gesetztem 'Disabled'-Attribut; die Länge wird hier automatisch angepaßt. Ein Objektname ist hier nicht notwendig, da wir in unserem Programm niemals abfragen werden, ob die Trennlinie angeklickt wurde. Dies könnten wir auch garnicht, da das Attribut 'Disabled' eine Auswahl verhindert.

All about Eyes ...

Damit haben wir die Menüleiste zunächst einmal fertiggestellt. Wenn Sie bis dato noch nicht gespeichert haben, so drücken Sie jetzt auf Control-S, um den aktuellen Stand auf Festplatte zu sichern. Sodann schließen Sie das mit 'RSC_MENULINE' überschriebene Objektfenster. Sie können nun einen neuen Objektbaum erzeugen, indem Sie das 'FORMULAR'-Sinnbild aus dem Objektbaum-Fenster in das Resource-Fenster ziehen. Als Namen geben Sie 'RSC_ABOUT' ein. Öffnen Sie den Objektbaum wie gewohnt durch einen Doppelklick. Ziehen Sie nun einen Button in das angezeigte Fenster, so daß er unten rechts liegen bleibt. Geben Sie diesem Objekt die Bezeichnung 'RSC_ABOUT_OK' und beschriften Sie den Button mit 'OK'.

Normalerweise werden Buttons mit großem Anfangsbuchstaben und kleinen weiteren Buchstaben beschriftet. Weil 'OK' jedoch ein feststehender Begriff ist und besonders auffällig sein sollte, werden hier zwei Großbuchstaben verwendet. Als Attribute sollten *Selectable*, *Exit* und *Default* angewählt sein. *Selectable* sagt aus, daß ein Objekt mit der Maus angewählt werden kann. Das gesetzte *Exit*-Attribut bewirkt, daß der Button zum Verlassen der Dialogbox führt. Ist ein Button nicht mit *Exit* belegt, so kann er durch Mausklick ein- und ausgeschaltet werden. Hat ein Formular kein anwählbares *Exit*-Objekt, so kann der Dialog später nicht mehr verlassen werden und ein Griff zum Reset-Taster ist fällig. *Default* bedeutet schließlich, daß der Knopf automatisch durch Drücken der Return-Taste gewählt wird. Dadurch wird der Button automatisch dick umrandet. Es ist zwar möglich, aber keinesfalls sinnvoll, in einem Formular mehrere *Default*-Objekte zu definieren.

```
Datei
 Augen öffnen    ^O
 Augen schließen ^C
--------------------
 Ende            ^Q
```

Abb. 3: So soll das Datei-Menü für unsere EYES aus dem Teil 3 des Kurses aussehen.

Durch Verwendung einiger STRING-Objekte können Sie nun die Box so beschriften, wie wir das in der Abbildung vorgeschlagen haben. Mir ist durchaus bewußt, daß ich Sie hier 'ins kalte Wasser' werfe. Mit etwas Experimentierfreudigkeit werden Sie das Konzept jedoch schnell verstehen und anwenden können. Das Ergebnis Ihrer Arbeit können Sie jederzeit mit der Funktion 'Bearbeiten: Objektbaum testen' abrufen. Dabei wird das gerade bearbeitete Objekt genauso angezeigt, wie es später in Ihrem Programm erscheinen wird.

Symbolische Namen

Nachdem Sie die About-Box fertig entworfen haben, speichern Sie Ihre Arbeit ab und verlassen den Resource-Editor. Mit einem beliebigen Editor (beispielsweise dem in Pure Pascal eingebauten Editor) öffnen Sie nun die Datei 'EYES.I'. Hier finden Sie eine Reihe von Konstanten-Definitionen, die in Pascal-Schreibweise aufgeführt sind. Dies ist notwendig, da alle Objekte innerhalb einer Resource-Datei durch Nummern angesprochen werden. Wird eine Resource-Datei nachträglich verändert, so können sich diese Nummern jedoch ändern. Daher beziehen wir uns in unserem Programm stets auf die symbolischen Namen, die wir den einzelnen Objekten gegeben haben. Die 'EYES.I' Datei wird durch eine *INCLUDE*-Direktive am Anfang unseres EYES-Programms dem Quelltext hinzugefügt. Nach jeder Veränderung der Resource-Datei sollte das Pascal-Programm neu übersetzt werden, da sich die Zuordnungen und dadurch ein Teil des Programms geändert haben könnte.

Gerade jetzt, wo wir uns warmgelaufen haben, setzt der verfügbare Platz unserem Tatendrang Grenzen: Wir sind schon wieder am Ende dieses Teils angekommen. Wie schon angekündigt, haben wir es heute zu keiner einzigen Programmzeile gebracht. Trotzdem bin ich mir sicher, daß Ihnen unsere Erläuterungen zur Benutzeroberfläche bei zukünftigen Projekten hilfreich sein werden.

Im nächsten Teil werden wir die heute erstellte Menüleiste in unser EYES-Programm einbinden. Dabei wird wiederum der Hauptaspekt nicht daraus bestehen, 'auf die Schnelle' ein lauffähiges Programm zu erstellen. Vielmehr werden wir versuchen, Ihnen die Konzepte nahezulegen, die zu einem sauberen GEM-Programm führen.

rr/cs

Pure Pascal Demo & Listings

Die Demo-Version von Pure-Pascal finden Sie zusammen mit den veröffentlichten Programmlistings in unserer Demo-Sammlung auf Diskette De130. Mit dieser Demo-Version können Sie Programme entwickeln. Als einzige Einschränkung ist es nicht möglich, die entstehenden Programme so abzuspeichern, daß sie direkt vom Desktop aus zu starten sind. Ihre Quelltexte können Sie selbstverständlich normal editieren und abspeichern. Die Voll-Version von Pure Pascal erhalten Sie im Fachhandel oder direkt bei Application Systems Heidelberg.

Rechnersysteme

Alle Konfigurationen lieferbar

Atari 1040 STE, 1 MB Ram, (bis 4 MB auf SIMM's), Stereo	749,-
Atari Mega STE4, Seagate 48 MB, 28 ms	1666,-
Atari Mega STE4, 105 MB Quantum, 17 ms, 64 KB Cache	2149,-
Atari Mega STE4, 240 MB Quantum, 15 ms, 256 KB Cache	2888,-

Zubehör zum ST/STE/TT

Aufpreis für TOS 2.06 (für 1040 STE) inkl. Eibau	111,-
Mega STE Coprozessor inkl. Einbau	89,-
Mega STE HD-Kit – Controller, Deckel, Abschirmblech	199,-
SM 144/146 Monochrom-Monitor 14", Flat Screen	299,-
Overscan – erhöht die Auflösung des ST	99,-
Atari -Maus – das Original, tausendfach bewährt	69,-
Logimouse Pilot – die Profimaus für alle Atari ST/STE/TT	69,-
Beetle Designermouse in vielen Farben, inkl. Mauspad	69,-
Serielles Kabel – 9 auf 25-polig, für Modem, Plotter, etc.	19,90

Festplatten

werden anschlußfertig inkl. Kabel, Software etc. geliefert

Seagate ST 157N, 48 MB, 3.5", 28 ms	749,-
Quantum LPS 52 MB, 64 KB Cache, 17 ms	899,-
Sonderaktion (solange der Vorrat reicht):	
Quantum LPS 105 MB, 64 KB Cache	**1111,-**
Quantum Gemini 240 MB, 256 KB Cache, 15 ms	1899,-
Quantum LPS 425 MB, 64 KB Cache, 13 ms	3333,-
Imprimis 660 MB, 64 KB Cache, 13 ms	3999,-

Wechselplatten

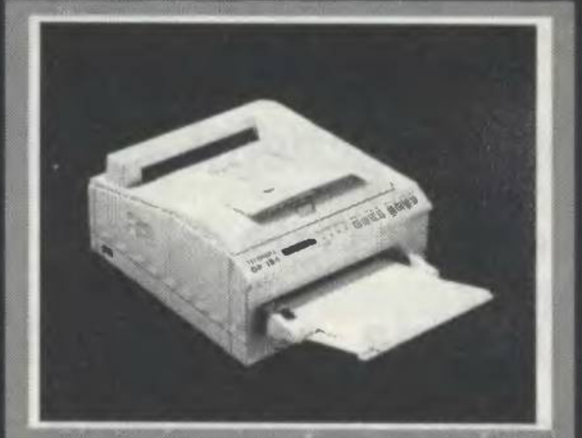
SyQuest SQ 550 Wechselplatte 44 MB, inkl. Medium	1255,-
SyQuest SQ 5110 Wechselplatte 88 MB, inkl. Medium	1599,-
Medium SQ 400, 44 MB	139,-
Medium SQ 800, 88 MB	179,-

NEU

Faxgerät AEG Olyfax 310

- Postzulassung
- 16 Graustufen
- Protokolldruck

bei uns nur **699,-**



Der OP-104 – einer der sparsamsten Laserdrucker überhaupt

Toner ab 39,-

OP-104 • 1,5 MB

Der Profi -Laserdrucker

- HP-Laserjet® II-kompatibel
- 1,5 MB Ram
- opt. Postscript®

1749,-

TT 2•48
2 MB ST-Ram, HD 48 MB
2498,-

TT 4•48
4 MB ST-Ram, HD 48 MB
2666,-

TT4•120
4 MB ST-Ram, HD 120 MB
3333,-



NEU! 8 MB ST-Ram

TT 8•48
8 MB ST-Ram, HD 48 MB
3333,-

TT 8•120
8 MB ST-Ram, HD 120 MB
3888,-

PT 144, 14" s/w	333,-
TTM 195, 19" s/w	1888,-
Eizo 6500	2598,-

. . . denn an unserem Service kommen Sie nicht vorbei .



Heyer & Neumann DTP -Paket

- Atari Mega STE4 HD 48 MB
- 14" Monochrommonitor 71 Hz
- DMC Calamus® 1.09N
- 300-dpi-Profi-Laser 1.5 MB

zusammen nur **3999,-**



SCHON WIEDER PREIS SENKUNG?



Heyer & Neumann Fax -Paket

- QFax/Pro Faxsoftware
- ZyXEL U-1496E* Modem
- AEG Olyfax 310 Faxgerät
- Sie sparen DM 77,- im Paket!

zusammen nur **1599,-**

ZyXEL U-1496E

Neueste Firmware-Version

Hochleistungsmodem • 14400 Baud
DTE 57600 bps • MNP5 • V.42bis
Fax mit 14400 Baud • BTX-fähig

inkl. QFax/Pro **798,-**

* Anschluß am Netz der Telekom strafbar.

99,- + + + Calamus 1.09N 249,- + + + Laser OP-104, 1.5 MB 1799,- + + + Hameg 100-MHz-Oszilloskop 2499,- +

F. Heyer & D. Neumann GbR
Promenadenstr. 50 • W-5100 Aachen
Telefon (0241) 35247 • Telefax (0241) 35246

COMPUTER & DESIGN
Oliver Linke & Carsten Kujat GbR
Eppenhauser Str. 59 • W-5800 Hagen 1
Tel (02331) 5898-42 • Fax (02331) 54203 • Box (02331) 5898-54

Irrtum und Änderungen vorbehalten. Die Angebote sind freibleibend und solange der Vorrat reicht. Für Porto und Verpackung berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 15,-.

Data 3.1

Der Name des Programms erscheint zwar etwas einfallslos, trifft aber die Funktion sehr exakt: Data 3.1 dient der Bearbeitung numerischer Datenmengen, wie sie in den Naturwissenschaften, der Technik und der Statistik vorkommen. Als bekanntestes Beispiel sei die Verarbeitung von Meßdaten genannt.

von Ernst Payerl

Neben der Manipulation, Transformation und Anpassung stellt die angemessene Darstellung der Zahlenreihen einen weiteren Schwerpunkt des Programms dar. Dies wird insbesondere unterstützt durch das Vorhandensein eines integrierten Vektorgrafik-Teils. Data erweist sich als lupenreine GEM-Anwendung, die diesen vorgegebenen Rahmen fast vollständig ausschöpft. Der äußerst große Funktionsumfang ließ eine Beschränkung auf Pull-Down-Menüs nicht zu, so daß der Autor unter anderem auf PopUp-Menüs und eine Anzahl von Icons zurückgreift. Data nutzt die angebotene Bildschirmfläche aus und läuft sowohl auf Großbildschirmen als auch in der mittleren Farbauflösung des Atari TT.

Weltkoordinaten

Die meisten Programme dieser Art speichern nach einer Datenbearbeitung entstehende Grafiken zumeist nur als Grafik ab. Nach einem Wiedereinladen ist es kaum möglich, solche Informationen weiterzubearbeiten, da die Datengrundlage und die notwendigen Beziehungen verlorengegangen sind. Data arbeitet in Weltkoordinaten und speichert zuerst intern und dann natürlich auch extern Kurven, Meßdaten, Parameter etc. als 19-stellige Realzahlen. Dies gewährleistet, daß zum Beispiel nach dem Wiedereinladen einer Kurve Integrationsprozesse, statistische Auswertungen und andere Manipulationen so vorgenommen werden können, als wären die Daten gerade erst eingegeben worden.

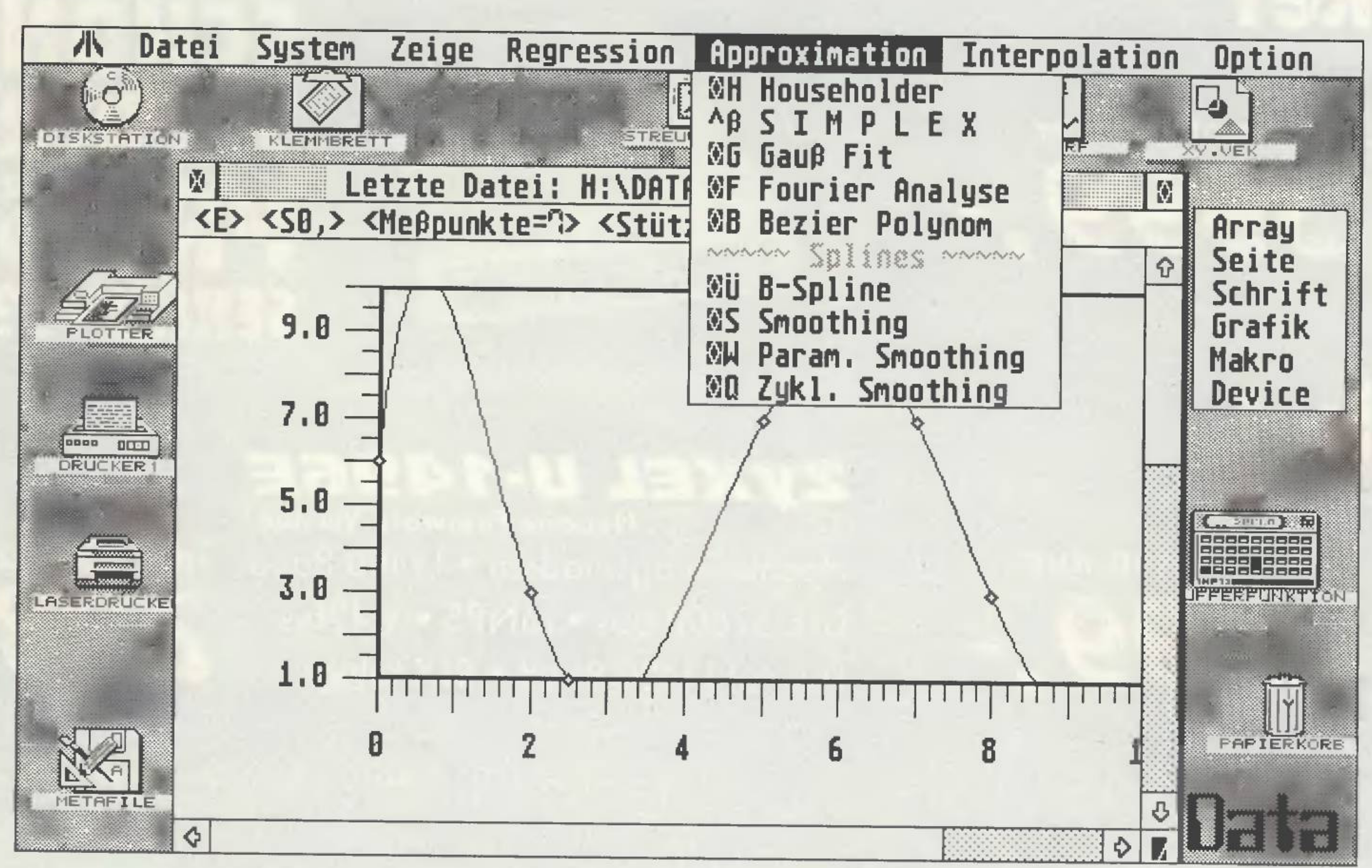


Abb. 1: Eine Darstellungsvariante bietet das physikalisch-kartesische Koordinatensystem – hier mit Approximationsmenü.

Die Meßreihen werden als Wertepaare entweder direkt am Bildschirm eingegeben oder aber als fertige Datenreihe von einem externen Speicher geladen. Da die Meßwerte im ASCII-Format vorliegen können, ist auch ein Einlesen von mit anderen Programmen erzeugten Daten ohne Schwierigkeiten möglich. Beim Abspeichern ist Data noch flexibler und läßt diverse unterschiedliche Formate zu, damit andere Programme keine Schwierigkeiten haben, die Daten weiterzuverarbeiten. Ein Dateneditor gestattet das Einfügen und auch Löschen einzelner Wertepaare.

Manipulationsmöglichkeiten

Besonderen Wert legte der Autor des Programms auf die Möglichkeiten der Datenmanipulation. Die Datenreihen sind im Speicher als Arrays (Vektoren, Matrizen) abgelegt. Unter dem Namen 'Array' findet man auch innerhalb des oben angesprochenen Pop-Up-Menüs den Hauptteil der Möglichkeiten zu Datenveränderung. Trivialerweise ist es möglich, die Datenpaare zu ändern, solche einzufügen oder zu löschen. Bei unsortierter Eingabe kann ein Sortieren des Arrays nützlich sein. Interessant ist auch die Fähigkeit, x- oder y-Werte rotieren zu lassen. Hierbei wird der jeweils letzte Wert zum ersten etc. 'Swap' übernimmt das Austauschen von x- und y-Koordinaten. Im Dialog der Kalabrierfunktion können Kurvenparameter wie 'slope' und 'offset' verändert werden. Hiermit erreicht man eine Änderung des Steigungsverhaltens und eine additive Verschiebung.

Durch die Wahl von Anfangs- und Endindex sowie eines entsprechenden Inkrements gelingt eine entsprechende Daten-Teilauswahl, die zum Beispiel bei eindeutigem Kurvenverlauf der Übersicht dienen kann. Eine interaktive Bearbeitung der Daten ist innerhalb der graphischen Darstellung in einem geeigneten Koordinatensystem möglich. So kann man zum Beispiel neue Punkte mittels der Maus setzen. Gefallen einzelne Punkte nicht, so besitzt Data eine ausgefeilte Lassofunktion, die es gestattet, einzelne oder mehrere Punkte 'einzukesseln' und damit zu markieren. Diese können im folgenden editiert, gelöscht oder aber verschoben, das heißt, an die

Tendenz der anderen Werte angepaßt werden. Auf Wunsch wird eine Statistik der so eingefangenen Wertepaare eingeblendet.

Das mächtigste Manipulationswerkzeug stellt aber die Buffer-Dialogbox dar. Für sie existiert außer dem Menü-Eintrag im bereits angesprochenen Array-Menüpunkt sogar ein eigenes Icon. Es stehen hier bis zu 24 Speichermöglichkeiten für einspaltige Datenvektoren zur Verfügung. Hier können neben den Orginal-Meßdaten auch Fehlervektoren und Grafikdaten gespeichert werden. Neben Editier- und Vertauschoperationen steht eine ganze Reihe mathematischer Funktionen zur Verfügung, die zur Transformation der Daten benutzbar sind. Hierzu gehören auch Wurzel-, Exponential-, Logarithmus- und trigonometrische Funktionstypen sowie die einfachen Additions- und Subtraktionsmöglichkeiten. Wer mit dieser Auswahl nicht zufrieden ist, kann sich in einem Formelinterpreter, der in der Art eines Taschenrechners aufgebaut ist, auch eine ganz persönliche Transformations-Funktion zusammensetzen. Die Bufferfunktionen werden abgerundet durch die Ausgabe einer Array-Statistik, die über Mittelwerte und Varianzen informiert.

Abb. 2:
Das Polarkoordinatensystem – eine Spezialität von Data.

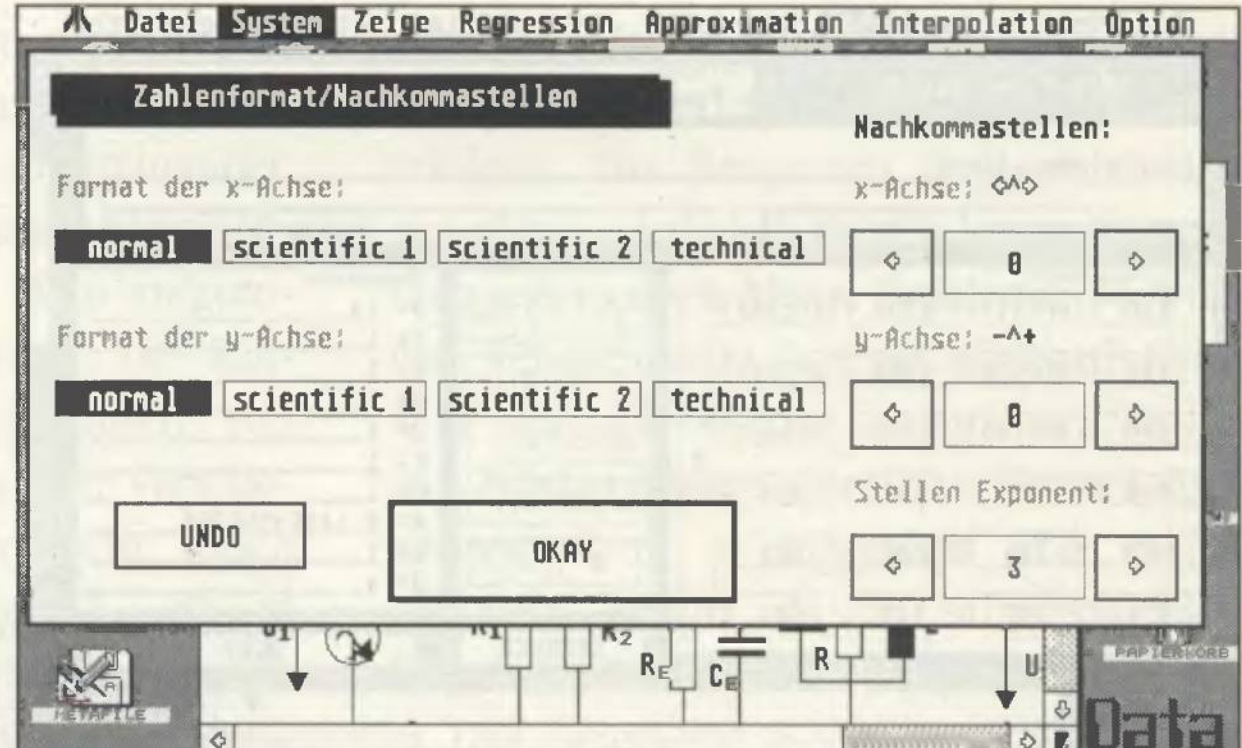


Abb. 3:
Die Dialogbox zur Einstellung von Zahlenformaten und Nachkommastellen.

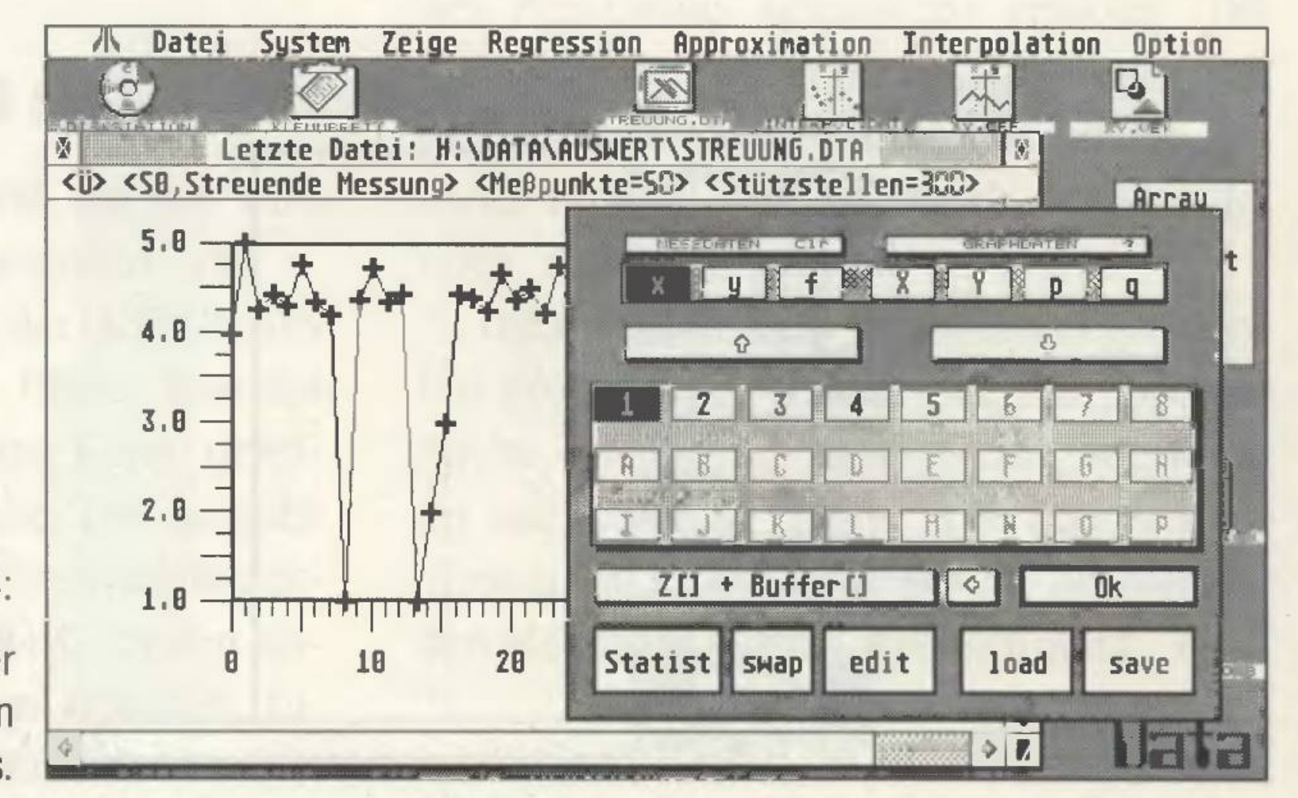


Abb. 4:
Die Buffer-Dialogbox dient der Manipulation der einzelnen Datenarrays.

Grafik-Bearbeitung

Nach der Vorbereitung der Daten geht es an die grafische Darstellung. Die Diagrammgröße ist dabei nicht mehr an die Bildschirmgröße gekoppelt. Für die Größe des Arbeitsblattes oder der Arbeitsseite gibt es einige standardisierte Voreinstellungen (bis zu DIN A3) und die Möglichkeit einer freien Einstellung. Um die Übersicht über das Fenster zu behalten, existiert eine Gesamtdarstellung, die – je nach Originalgröße – zwar schwer lesbar sein kann, trotzdem aber alle Fähigkeiten zur direkten Manipulation der Grafik behält. Hierzu gehören vor allem die interaktiven Möglichkeiten, Koordinatenachsen, Beschriftungen, Nachkommastellen, Symbol-Marker etc. durch Mausklick zu beeinflussen.

An dieser Stelle sei erwähnt, daß die Arbeit in Data im wesentlichen in drei verschiedenen GEM-Fenstern stattfindet: Hierzu gehört das Daten- und Grafikfenster, der Vektorgrafik-Bereich und ein Layout-Fenster, das der Parallel-Darstellung mehrerer Auswertungen dient. Vor der eigentlichen Erstellung der Grafik ist es sinnvoll, einige Grundeinstellungen vorzunehmen, die vor allen Dingen das zu benutzende Koordinatensystem betreffen. Prinzipiell kann man sich zwischen einem kartesischen mathematischen oder einem physikalischen Koordinatensystem entscheiden, die sich in einigen Punkten der Optik unterscheiden. Die Systemvoreinstellungen gestatten die Definition der Achsenunterteilungen, Linienbreiten, Skalenschritte, Farben und die Festsetzung der Zahlenformate und Nachkommastellen. Während für das mathematische System nur die lineare Darstellung der beiden Achsen vorgesehen wurde, sind im physikalischen auch logarithmische Maßstäbe und Kombinationen linear-logarithmisch vorgesehen. Dafür können im mathematischen senkrechte bzw. waagrechte Verbindungslinien von den Meßpunkten auf die x- bzw. y-Achse gezogen werden. Ein Druck auf die rechte Maustaste zaubert eine Dialogbox mit großen Auswahlmöglichkeiten an Punktsymbolen (27 an der Zahl) hervor. Einstellbar sind auch die Symbolgröße, die Farbe, die Linendicke und die Linienart. Die Meßpunkte können mit Fehlerbalken versehen werden. Außer der Einzeldarstellung ist es möglich, mehrere Daten- oder Kurvenplots zu überlagern. Ein einmal gesetztes Koordinatensystem kann dank objektorientierter Bearbeitung in seinen Ausmaßen jederzeit geändert oder aber auf der Arbeitsseite beliebig verschoben werden.

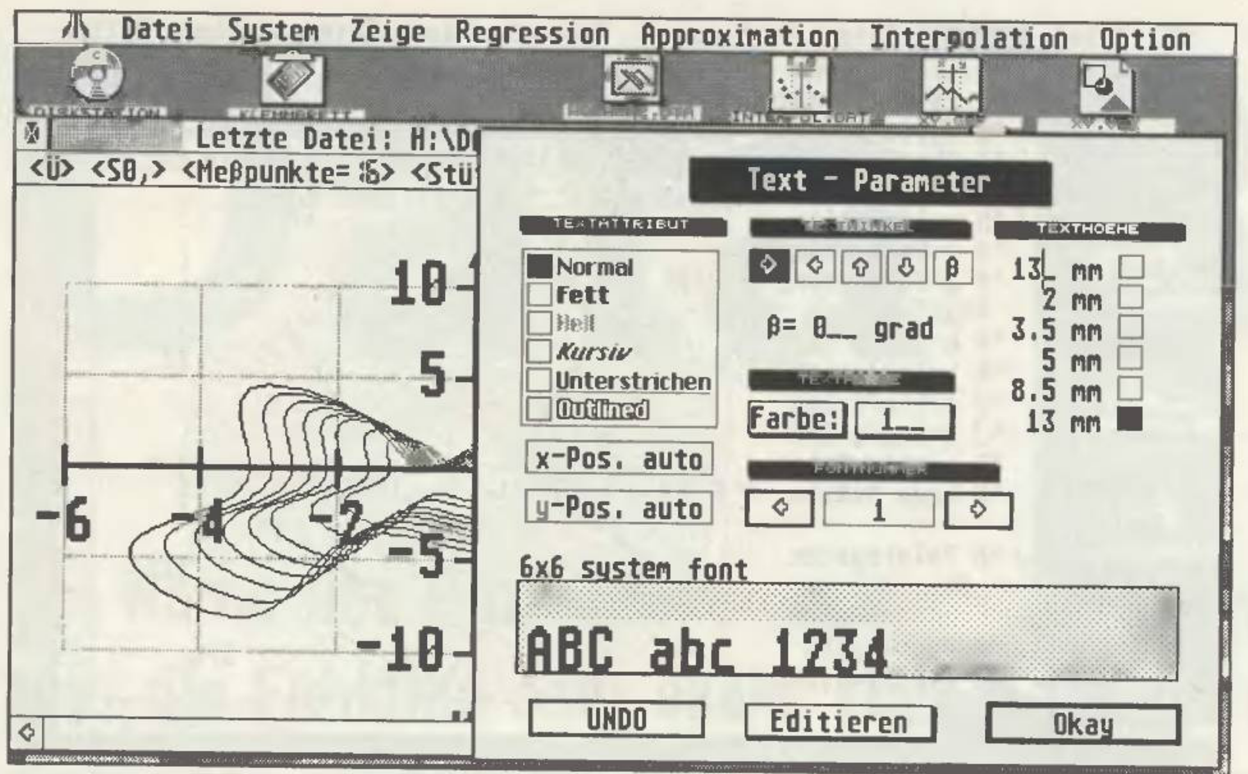


Abb. 5:
Data gestattet eine große Auswahl an Textparametern und benutzt GDOS-Fonts.

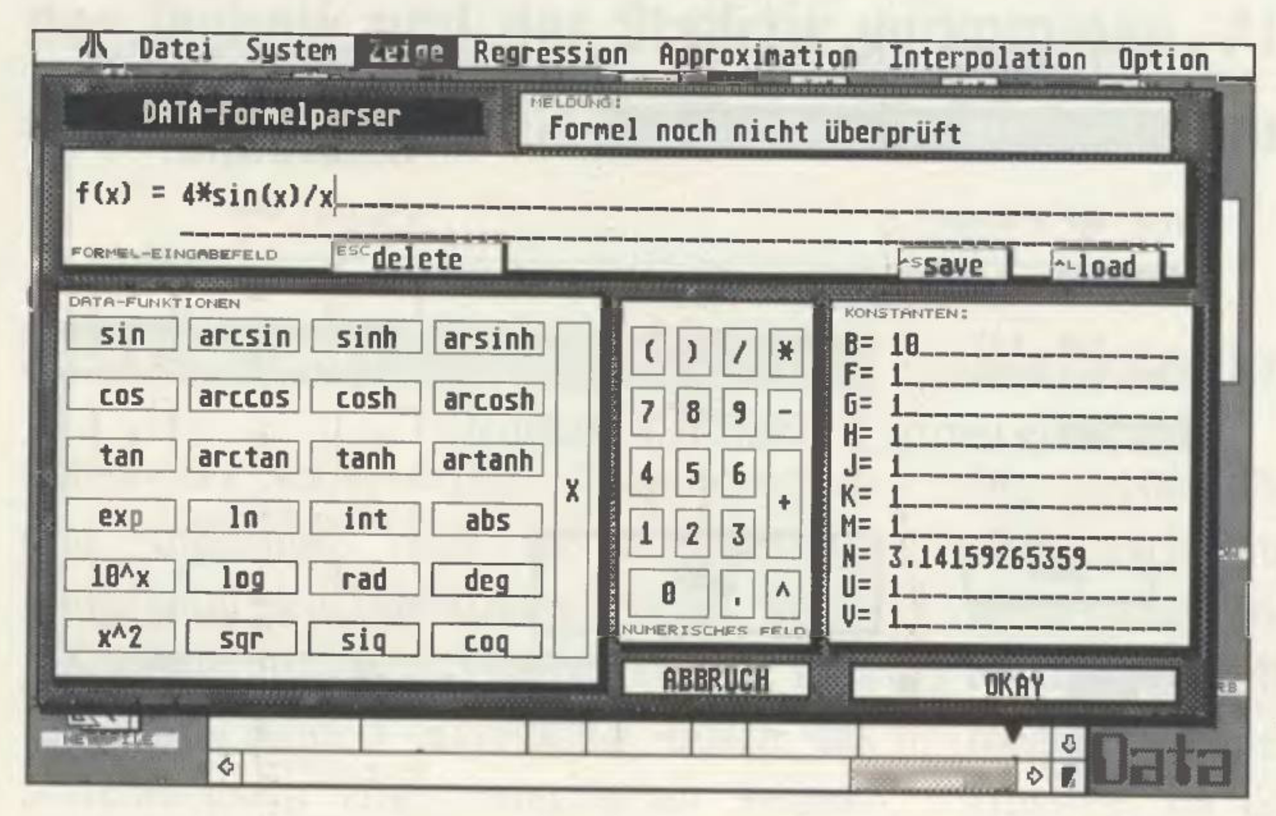


Abb. 6:
Der Formelparser für die Eingabe von Funktionstermen und deren Interpretation.

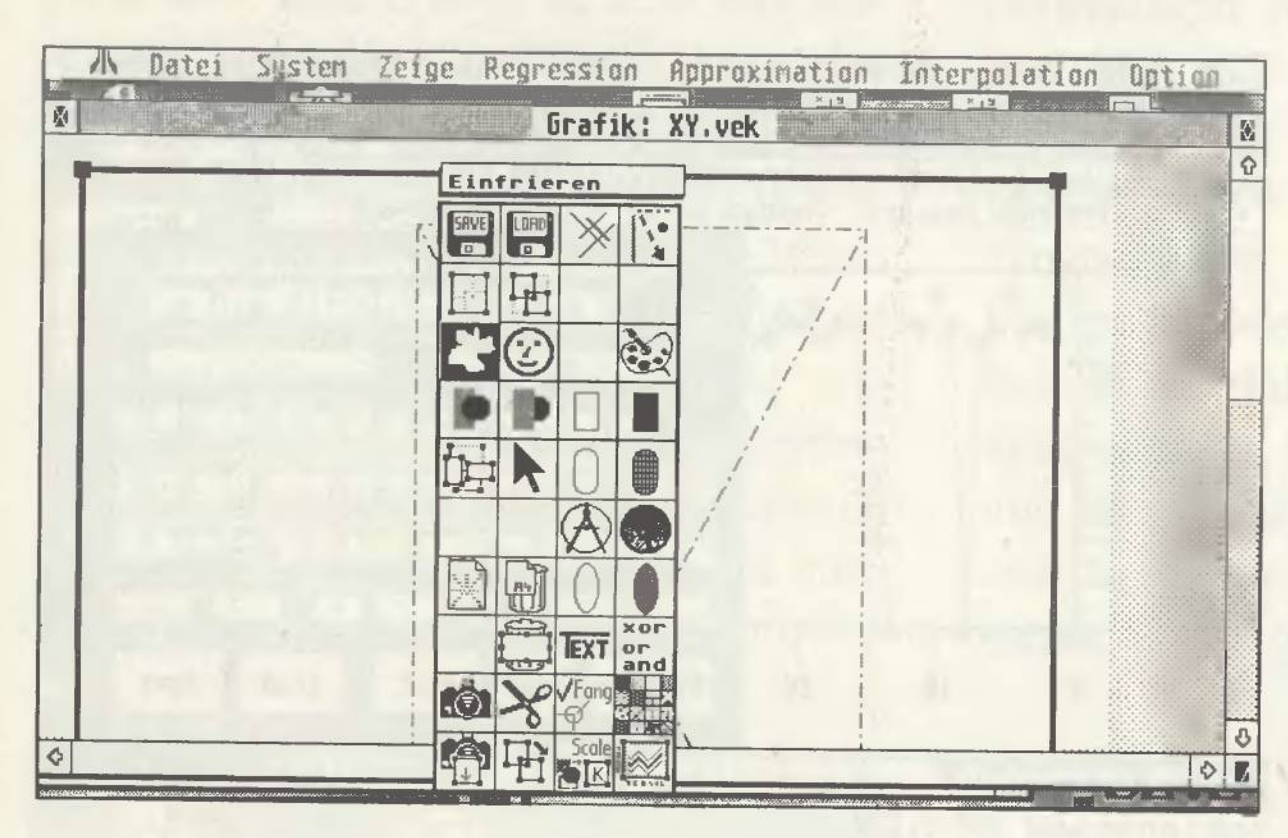


Abb. 7:
Data verfügt über integrierte Vektor-Grafikfunktionen.

Angewandte Mathematik

Die Präsentationsgrafik ist nicht unbedingt die Stärke von Data, aber hierfür ist das Programm auch nicht prädestiniert. Data läßt den Benutzer aber nicht ganz im Regen stehen und bietet die Erstellung von Balkengrafiken an. Ein PopUp-Menü enthält Wahlmöglichkeiten zwischen diversen 2D- und 3D-Darstellungs-Varianten. Ebenfalls vorgesehen sind treppenartige Darstellungen. Der eigentliche Schwerpunkt von Data liegt aber in der Erzeugung von Funktionen und Kurven zum 'Fitten' der Meßwerte. Hier wären zuerst die Möglichkeiten der mehr oder minder freien Bestimmung von Funktionen und Kurven zu nennen. Innerhalb des weiter oben schon einmal erwähnten Formel-Interpreters können beliebige Funktionsterme definiert und anschließend dargestellt werden – dies auch ohne vorhandene Meßreihe und unabhängig von dieser. Komplette Terme können abgespeichert oder eingeladen werden. Eine einmal gesetzte Kurve ist jederzeit frei verschiebbar und kann damit unter anderem an die vorhandenen Meßpunkte angeschmiegt werden – das ist letzten Endes der Sinn der Aktion. Ein Füllen der Kurve mit dem aktuellen Füllmuster verschönert die Darstellung erheblich. Wird mit Hilfe der Funktionseingabe keine vernünftige Lösung gefunden, bieten sich B-Splines oder Beziér-Kurven an, die manuell gesetzt und gestaltet werden. Die gleichen Verfahren existieren allerdings auch auf Basis der Meßdaten als Approximationsverfahren.

Die Kunst der Anpassung

Data bietet dem Benutzer eine riesige Anzahl von mathematischen Verfahren an, die alle dazu dienen, eine möglichst optimale Kurve durch die Meßwerte zu finden. Im wesentlichen handelt es sich dabei um Verfahren zur Approximationen, Interpolationen und Regressionen, wobei die Grenzen zwischen den Verfahrenstypen fließend sind. Während bei den Approximations- und Regressionsverfahren eine Näherung stattfindet und die Punkte nicht tangiert werden müssen, gehen Interpolationsfunktionen immer durch die vorgegebenen Meßpunkte hindurch. Das Problem besteht hier in der Funktionsauswahl und den zu interpolierenden Zwischenwerten.

Es würde den Rahmen dieses Artikels sprengen, hier mathematisch auf die einzelnen Funktionen eingehen zu wollen. Das Handbuch bietet im übrigen eine durchaus akzeptable Erläuterung eines jeden Verfahrens an. An Regressionen stehen lineare, exponentielle, logarithmische, potenzielle (auch mit Gewichtung) und polynomiale Verfahren zur Verfügung. Bei den Approximationen stehen die bekannten Householder- und Simplex-Verfahren sowie Gauß-Fit, die Fourier-Analyse und das bereits erwähnte Beziér-Polynom zur Verfügung. Zusätzlich werden einige Spline-Approximationen – darunter auch Smoothing-Funktionen – angeboten. Als Interpolationen kommen Polynom- und Spline-Interpolationen zur Anwendung. Hier finden sich so bekannte Verfahren wie das von Lagrange und Newton. Hinzu kommen Polygone, (n-1)-Polynome, rationale Terme (Wahl des Zähler-Polynom-Grades) und Aitken/Neville. Splines können kubisch, parametrisch, periodisch, zyklisch und glättend sein.

Mathematik spezial

Neben der Ausgabe einer x-y-Statistik, die ähnlich wie die weiter oben angesprochene Array-Statistik aussieht, erwarten den Anwender noch eine Reihe anderer mathematischer Leckereien. Von einer eingegebenen

oder durch Approximation oder Regression erzeugten Funktion lassen sich die 1. bis 3. Ableitung bilden und in die Grafik einblenden. Ein Integralmenü, unter dem sich sieben verschiedene Funktionen als Pop-Up-Menü getarnt verstecken, gestattet die Integration der Funktionen.

Zu einer ordentlichen Darstellung gehört schließlich auch eine variantenreiche Beschriftung. Beschriftungen sind in Data an vielen Stellen vorgesehen. Erwähnt seien hier die eben besprochenen Integrale, Koordinatenachsen und Legenden. Data arbeitet mit GDOS, was ausreichende Flexibilität garantieren sollte. Die entsprechende Text-Dialogbox erlaubt neben der Auswahl eines geeigneten Fonts das Zuordnen von Textattributen, die Bestimmung der Texthöhe und Farbe sowie das Einstellen des Schreibwinkels, der völlig beliebig gewählt werden kann. Das Resultat wird als Beispieltext in einer Box eingeblendet. Die Texte werden editiert und – wie alles in Data – vektoriell verwaltet; sie sind im Fenster frei verschiebbar. Neben den Legenden sei noch auf die sogenannten Parametertexte hingewiesen (zehn einzeilige Textspeicher), in die zum Beispiel die Speichernamen oder die Integralergebnisse übernommen werden können. Bei Größenänderung und Verlagerung des Koordinatensystems wird die Beschriftung automatisch angepaßt.

Grafikprogramm inklusive

Data verfügt über ein integriertes Grafiksystem, das vektororientiert arbeitet und über alle wesentlichen Grundfunktionen verfügt, die man von einem solchen Programm erwartet. In dem entsprechenden Grafik-Fenster kann entweder separat gearbeitet werden, oder man blendet das Auswertungsfenster in die Grafik ein. Der letztere Fall führt zu einer direkten Bearbeitung der erzeugten Grafik mittels der angeprochenen Grafikfunktionen. Dieses Konzept ist wirklich ausgezeichnet und kann nur als gelungen bezeichnet werden. Der Grafikteil verfügt über einen Pufferbereich, in den durch Ausschneiden oder Kopieren Objekte eingefügt und auch wieder hervorgeholt werden können. Hier ist es auch möglich, zusätzliche Texte in die erstellte Grafik hineinzubringen. Wie für objektorientierte Programme üblich, können Objekte zu Gruppen zusammengefaßt werden. Einzelne Objekte bzw. Gruppen lassen sich durch 'Einfrieren' vor jeglicher Veränderung und Manipulation schützen – natürlich läßt sich dieser Schutz auch wieder aufheben. Die so erzeugten Grafiken lassen sich in vielen bekannten Formaten abspeichern: Hierzu gehören die Rastergrafik-Formate GEM-Image, STAD, Degas, das Screen- und das GFA-Format. An Vektor-Formaten stehen GEM-Metafile und ein programmspezifisches Format zur Verfügung. Eingelesen wird nur das eigene Vektor-Format; aus Kompatibilitätsgründen sollte zumindest das Metafile-Format noch in Zukunft dazugenommen werden.

Wie schon oben erwähnt, gestattet das Layout-Fenster die Aufnahme mehrerer Auswertungen neben- und untereinander. Hierzu müssen die Auswertungen geladen und in einen zuvor mit der Maus aufgezogenen Rahmen plaziert werden. Die Rahmen können im weiteren verändert, das heißt vergrößert, verkleinert oder verschoben werden. Die Grafik wird beim Laden an die Rahmengröße angepaßt, es sei denn, man hat diese Option zuvor ausgeschaltet. Selbstverständlich ist ein Abspeichern des Layouts vorgesehen.

Plotter, Drucker und mehr

Die Ausgabe von Daten und Kurven wird über GDOS-Treiber vorgenommen, die – wie auch die Fonts – in der ASSIGN.SYS angemeldet sein müssen. Dieses Konzept garantiert eine optimale am Gerät orientierte Auflösung der Ausgabe. Die Ausgabe erfolgt durch einfaches Übereinanderziehen der entsprechenden Icons. Zu den unterstützten Geräten gehören Drucker, Laserdrucker, Plotter und natürlich die Diskettenstation oder Harddisk-Partition. Im Device-PopUp-Menü sind zusätzlich ein weiterer Drucker und eine Kamera vorgesehen. Data verfügt weiter über zwei Klemmbretter, eines für die Daten und Meßkurven, das andere zum Abspeichern der Grafik im Metafile-Format.

Da die Handlungsabläufe innerhalb des Programms sehr aufwendig und zeitraubend sein können, wurde für diejenigen, die oft die gleichen Arbeitsschritte durchführen müssen, eine Makro-Funktion implementiert. Ein Makro kann auf die Funktionstasten F1 bis F4 gelegt und jederzeit abgespielt werden. Ein Speichern und Laden ist ebenso vorgesehen. Ein Makro-Dialog erlaubt die Wahl von Unterbrechungen beim Auftauchen verschiedener Dialogbox-Typen, um zum Beispiel Eingaben vornehmen zu können.

Fazit

Data in der vorliegenden Version 3.1 ist als professionelles Datenverarbeitungssytem für die wissenschaftliche Anwendung auf der Hochschule oder in der Forschung ausgezeichnet geeignet. Die in Anbetracht des riesigen Funktionsumfangs relativ leichte Bedienbarkeit läßt auch eine Anwendung zu in Berufen und Tätigkeiten, wo das Programm weniger regelmäßig eingesetzt wird. Alle Auswertungen können komplett farbig – bei entsprechendem Monitor – erfolgen. Das Programm läuft stabil und zuverlässig, lediglich in der Fensterverwaltung gab es noch kleine Probleme: So wurden Fenster nicht korrekt abgebaut oder zum Beispiel bei der Integralberechnung das Flächenmuster über das Fenster hinausgeschoben – insgesamt aber keine schweren Mängel, da die entsprechenden Eingaben nicht sinnvoll waren.

Das beigelegte Beispiel- und Übungsbuch hilft dem Einsteiger, die Grundzüge des Programms schnell zu erfassen. Die Ankündigung, daß Data schon jetzt auf FSMGDOS ausgerichtet ist, läßt für die Zukunft hoffen. Das Handbuch ist umfangreich, das DIN-A4-Format gut lesbar.

Data wird in zwei Versionen angeboten: Die Profi-Version schlägt mit DM 398,- zu Buche, während eine eingeschränkte Version nur DM 198,- kostet. Die preiswertere Version ist in der Zahl der zu bearbeitenden Meßpaare auf 128 eingeschränkt. ep/cs

Data 3.1

Datenblatt

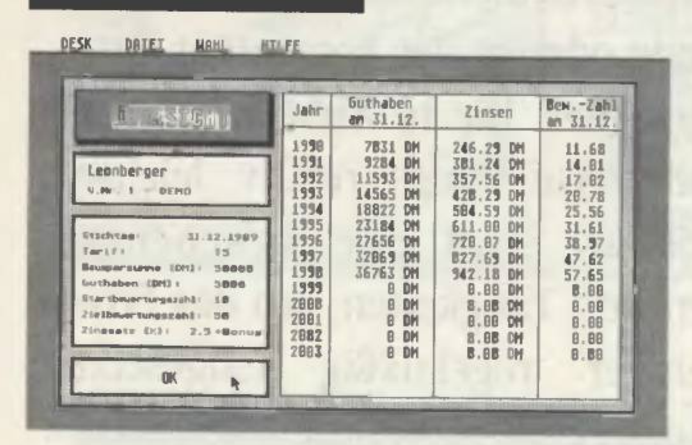
- Vertrieb: Dipl.-Phys.-Ing. Ralf Wirtz, Kasterstraße 30, 5170 Jülich, Tel. (02461) 1255
- Preis: DM 398,- (Vollversion)
  DM 198,- (max. 128 Meßpaare)

Bewertung

+ großer Umfang an mathematischen Funktionen
+ Farbunterstützung
+ integrierte Vektorgrafik
– kein Lesen von Metafiles möglich



2391



Bausparen 4.0 stellt fest, wann ein Vertrag zuteilungsreif wird. Das Programm berechnet die Bewertungszahl des Bausparguthabens sowie die Zinsen an den Stichtagen und am 31.12. bis zur Zuteilungsreife. In der Darstellung läßt sich leicht feststellen, wie gezielte Sondersparzahlungen den Guthabenbetrag mehren. Die vorliegende Version wurde um eine Menüoption "Übersicht" erweitert, die die jährlich erreichten Bewertungszahlen, Guthaben und Zinsen über die gesamte Vertragsdauer tabellarisch zusammenfaßt. Der Sparzahlungsplan wird im Querformat ausgedruckt. Vollversion mit mehreren Bausparkassen als Beispiel (s/w).

BauTilg 2.0 gibt Auskunft über den Verlauf des Bausparvertrags während der Darlehens-Tilgungsphase, bis zur vollständigen Tilgung. Das Programm zeigt die derzeitge Restschuld, aufgelaufene Zinsen, und berücksichtigt Sondertilgungen (Demo mit vier Bausparkassen, s/w).

Baufinanz berechnet die Finanzierungsmittel für ein Bauvorhaben und den daraus resultierenden monatlichen Kostenaufwand. Das Programm fragt alle Basisdaten eines Bausparvertrages ab und erstellt daraus eine Gesamtübersicht des Finanzierungsaufwands. Das Ergebnis wird anschließend noch in einer grafischen Darstellung festgehalten. Das Programm bietet zwei verschiedene Berechnungsmöglichkeiten: Während in der Version Dispofinanzierung nur auf Bausparverträge gesetzt wird, kommt bei der Baufinanzierung auch die Tilgungshypothek zur Anwendung (s/w).

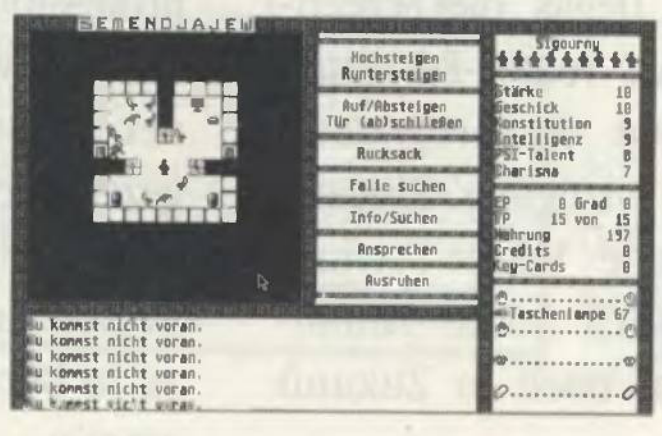
2392



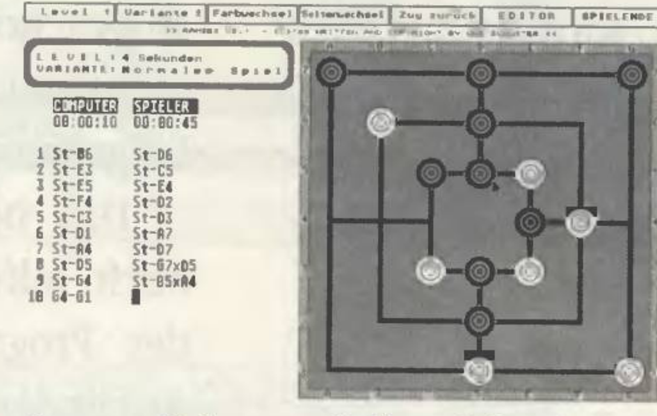
Kokoi 1 ist ein Gesellschaftspiel für 2-3 Personen, bei dem die Spieler die Suche nach 5 goldenen Gegenständen aufnehmen sollen. Wer als erster den Lolly, Lippenstift, Bonbon, Kaugummi und das goldene PSSST zusammengetragen hat, ist der Sieger. Um sich diese Luxus-Artikel leisten zu können, muß der Spieler auf der Insel Kokoi lukrative Einnahmequellen finden. Am Bildschirm wird die Karte von Kokoi dargestellt, auf der der Spieler per Auto, Bahn oder Flugzeug reisen, Städte und Häfen besuchen kann. (f, Disk 2393 wird benötigt).

2393

Kokoi 2 enthält zahlreiche Bilder, die vom Hauptprogramm Kokoi 1 bei Bedarf nachgeladen werden. Diskette 2392 wird benötigt.

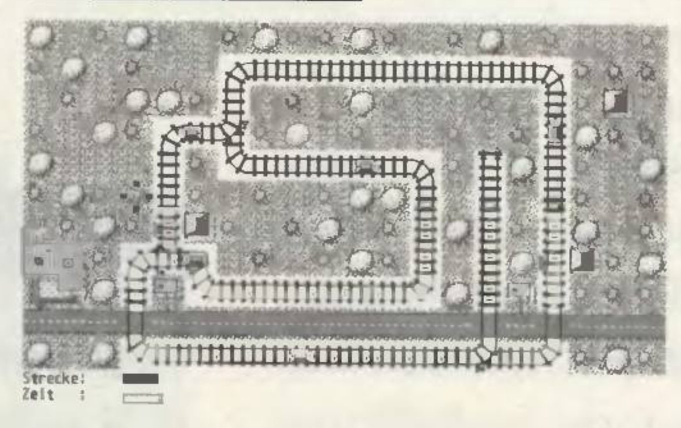


HASCS - Über Nedimor macht den Spieler zum Astronauten, der mit seinem Raumschiff gerade den Planeten Nedimor umkreist. Außer der Spielfigur und einigen Arbeitsrobotern befinden sich alle Besatzungsmitglieder im Koma. Der Spieler soll nun herausfinden, was an Bord passiert ist und wie dieser misteriöse Zustand behoben werden kann. Indem die Spielfigur Hinweise und nützliche Gegenstände sammelt, wird das Problem deutlich, dann kann an der Lösung gearbeitet werden (s/w).

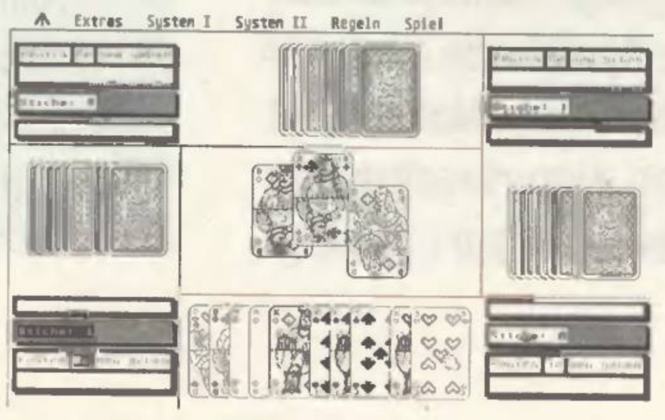


Ramses 2.1 ist ein Mühlespiel, bei dem der Anwender sein Können gegen einen starken Computergegener erproben kann. Am Bildschirm wird das klassische Spielbrett dargestellt, auf dem die neun schwarzen und weißen Spielsteine plaziert und anschließend gezogen werden dürfen. Am Spielfeldrand schreibt das Programm alle Spielzüge in einem Protokoll mit. Wenn nach jedem Zug die Funktion Seitenwechsel gewählt wird, spielt der Computer auch gegen sich selbst. Ramses enthält Regelvarianten, z.B. Mühle darf geschlagen werden, die dem Spiel neue Impulse verleihen (s/w).

2394



Train 1.0 simuliert den Fahrbetrieb einer Eisenbahnanlage. Ziel des Spiels ist es, mit den fünf zur Verfügung stehenden Zügen eine möglichst weite Strecke zurückzulegen, indem der Anwender Weichen und Signale korrekt stellt. Kollidierte Züge, defekte Schienen und Schienenenden behindern dabei das Vorankommen des Spielers. Wer eine Strecke erfolgreich absolviert hat, erreicht den nächsten Level (s/w).



Doppelkopf 1.0 ist eine Umsetzung des Kartenspiels für eine Person und drei Computergegner. Das Programm spielt mit verschiedenen Regelvarianten: Herz 10, höchster Trumpf/eingereiht, zweite Herz 10 über oder unter erster, Füchse, Karlchen, Solospiele, Solospieler spielt immer aus, bzw. nach Reihenfolge. Die Spielregeln können direkt im Programm eingesehen werden. Auf Wunsch erteilt Doppelkopf auch Spielhilfen. Dann berechnet DoKo, welche Karte ausgespielt werden, ob Kontra/Re gegeben, bzw. ein Solo gespielt werden sollte (s/w).



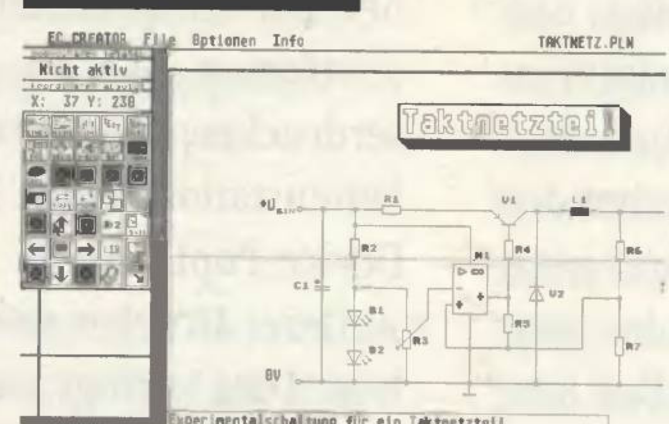
Scruzzle 1.0 ist ein Puzzle, bei dem ein Bild in Segmente aufgeteilt und auf dem Bildschirm verteilt wird. Mittels Cursorbefehlen kann der Spieler die Einzelteile in deren korrekte Position scrollen und das Bild auf diese Weise wieder zusammenfügen. Das Programm bietet drei Rastermöglichkeiten, grob, mittel und fein, die das Bild in unterschiedlich große Teile zerlegen. Nachdem der Spieler das Bild zusammengesetzt hat, erfolgt eine Bewertung des Ergebnisses. Für falsch plazierte Segmente werden jeweils 10 Strafsekunden zur Spielzeit addiert.

2395



Animalsoft Compilation 2 ist eine Spielesammlung der Programme Gobblin' 4 und Sim Pig. Bei Gobblin'4 handelt es sich um ein Jump-and-Run Spiel, in dessen Verlauf die Spielfigur gefährliche Hindernisse überwinden und bösartige Clowns bekämpfen soll. Sim Pig simuliert Aufzucht, Pflege und gewinnbringenden Verkauf von Schweinen. Dem Spieler steht ein Stück Land mit Schweinestall zur Verfügung. Bei Spielbeginn tummeln sich dort bereits fünf Ferkel, die gefüttert und veterinärmedizinisch betreut werden müssen, bis sie zum Verkauf geeignet sind (f).

2396

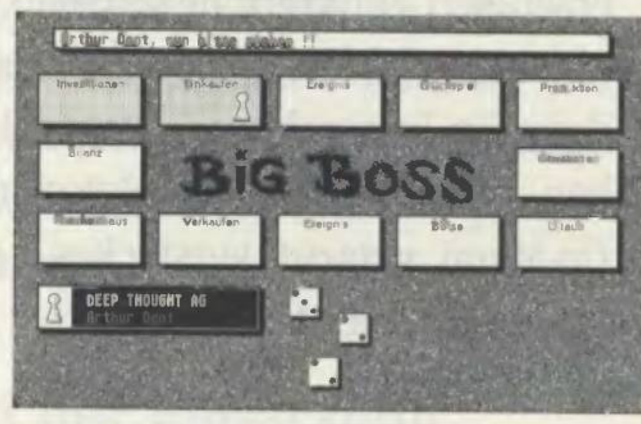


EC-Creator 2.0, der Electronic Circuit Creator, hilft beim Erstellen von Schaltplänen in der Nachrichten- und Mikrocomputertechnik. Indem der Anwender die programmeigene Bauteilbibliothek entsprechend seiner Bedürfnisse erweitert, können mit dem Programm auch Schaltpläne für andere Anwendungsbereiche gezeichnet werden. Bereits vorhandene Schaltpläne können übernommen und in EC-Creator weiterverarbeitet werden, sofern sie im 32000er Screenformat vorliegen. Bauteile legt das Programm während der Arbeit auf einem von insgesamt 30 aktiven Klemmbrettern ab. Schaltpläne bis zu einer Größe von 9984x9992 Pixeln sind möglich (s/w).

STarvec 2.1 erstellt Vektor-Zeichnungen zur Einbindung in GFA- und Omikron-Basic. STarvec lädt Bilder des 32000er Formats, die vom Anwender mit Vektorlinien und - kurven abgepaust werden können. In der internen Programmierumgebung STP können Grafiken außerdem mittels Editor-Befehlen erstellt werden. Speichern im platzsparenden STV-Format ist ebenso vorgesehen wie das sonst übliche Screenformat. Im Lieferumfang sind zahlreiche Basic-Listings, Pixel- und Vektorbilder enthalten.

Malen ist ein einfaches Malprogramm für den TTM 194 Großmonitor. Die Zeichenfunktionen können per Tastatur gewählt und anschließend mit der Maus ausgeführt werden (s/w, G).

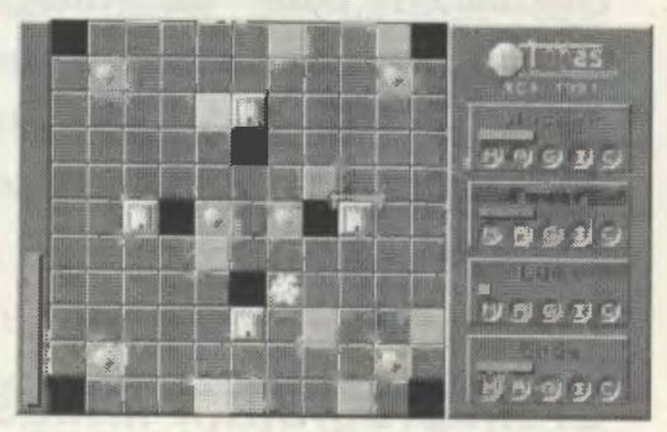
2397



Big Boss 3.0 versetzt 1-4 Spieler an die Schaltstellen des Erfolgs. Auf 12 verschiedenen Spielfeldern ringen die Teilnehmer um Macht und Einfluß, Ruhm und Ehre, versuchen ihr Geld zu vermehren und das Leben glücklich und zufrieden über die Runden zu bringen. In seiner Rolle als Wirtschaftsboss kümmert sich jeder Spieler um die Produktivität eines Betriebes: Hier wird investiert, spekuliert und produziert wie im richtigen Leben. Wer auch privat erfolgreich ist, streßfrei lebt und seine Kräfte regeneriert, der hat als Big Boss die Weichen zum Sieg gestellt (s/w).

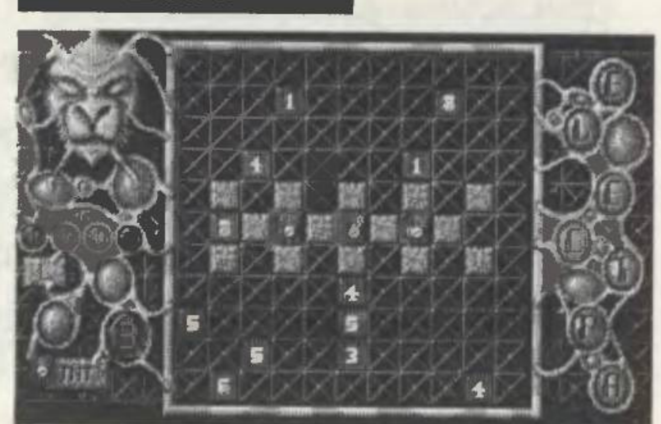
Beatles-Quiz ist eine Spielshow mit 5 verschiedenen Spielrunden, in denen Punkte zu sammeln sind. Der Anwender absolviert nacheinander eine Tetris-Variante, in der wechselnde Begriffe jeweils einem der vier Beatles zugeordnet werden sollen, ein Quiz-Spiel mit Trivia-Fragen, ein Ratespiel, bei dem Beatles-Songs gesucht werden, ein Dungeon-Abenteuer um die gestohlenen Gitarren der Beatles und, in der Schlussrunde, ein Labyrinthspiel mit Rätseln um die Songtitel der Pilzköpfe. Am Spielende wird die Leistung des Teilnehmers bewertet (s/w).

2398



Topas ist ein Strategie- und Denkspiel, bei dem die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft gegeneinander antreten und versuchen müssen, die Spielfiguren der Gegner vom Feld zu räumen. Jede der Figuren kann dabei von einem Spieler oder vom Computer gesteuert werden. Topas umfaßt über 2.500 Fragen aus 10 Wissensgebieten, für die das Programm mehr als 10.000 Anworten bereithält. Sieger ist, wer als erster alle fünf Edelsteine gesammelt, die gegnerischen Figuren und Burgen zerstört, fünf Burgen erobert oder den Zauber "Apokalypse" ausgelöst hat (J, f).

2399

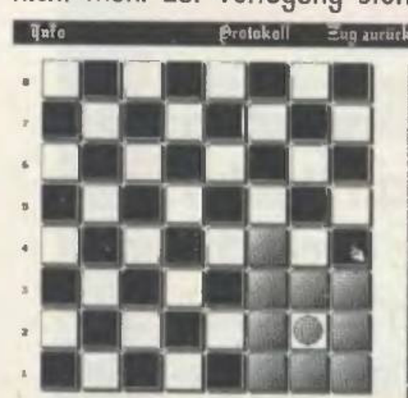


Electra ist ein Denkspiel, bei dem eine vom Computer aufgebaute Kombination von Steinen abgeräumt werden soll. Die mit Nummern versehenen Steine müssen dabei so zusammengefügt werden, daß die Summe der Zahlen auf den Steinen neun ergibt. Ist es der Fall, dann verschwinden die Steine. Beträgt das Ergebnis der Addition weniger als 9, so entsteht ein neuer Stein, dessen Wert der Summe entspricht. Bei Werten über neun entsteht ein fester, nicht beweglicher Stein, der nur noch

durch eine Bombe zerstört werden kann. Electra erstellt neue Spielebenen automatisch (f).

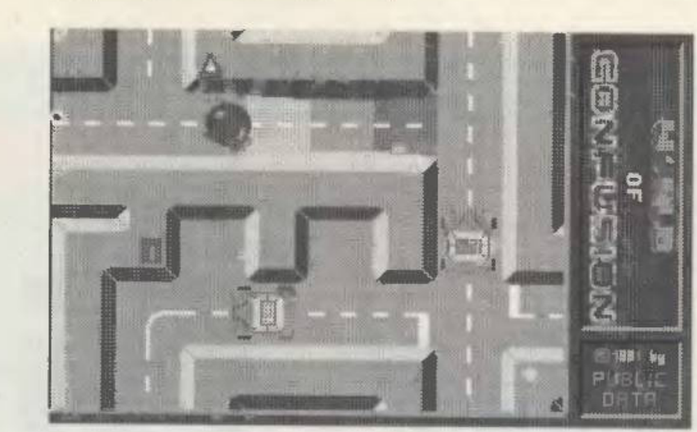


Springer 1.0 Springer ist ein Denkspiel, bei dem ein 64 Felder großes Schachbrett im Rösselsprung überquert werden soll. Ziel des Spieles ist, jedes Feld einmal mit der Spielfigur zu betreten. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch, da die erreichten Felder vom Programm gesperrt werden und im restlichen Spielverlauf nicht mehr zur Verfügung stehen (s/w).



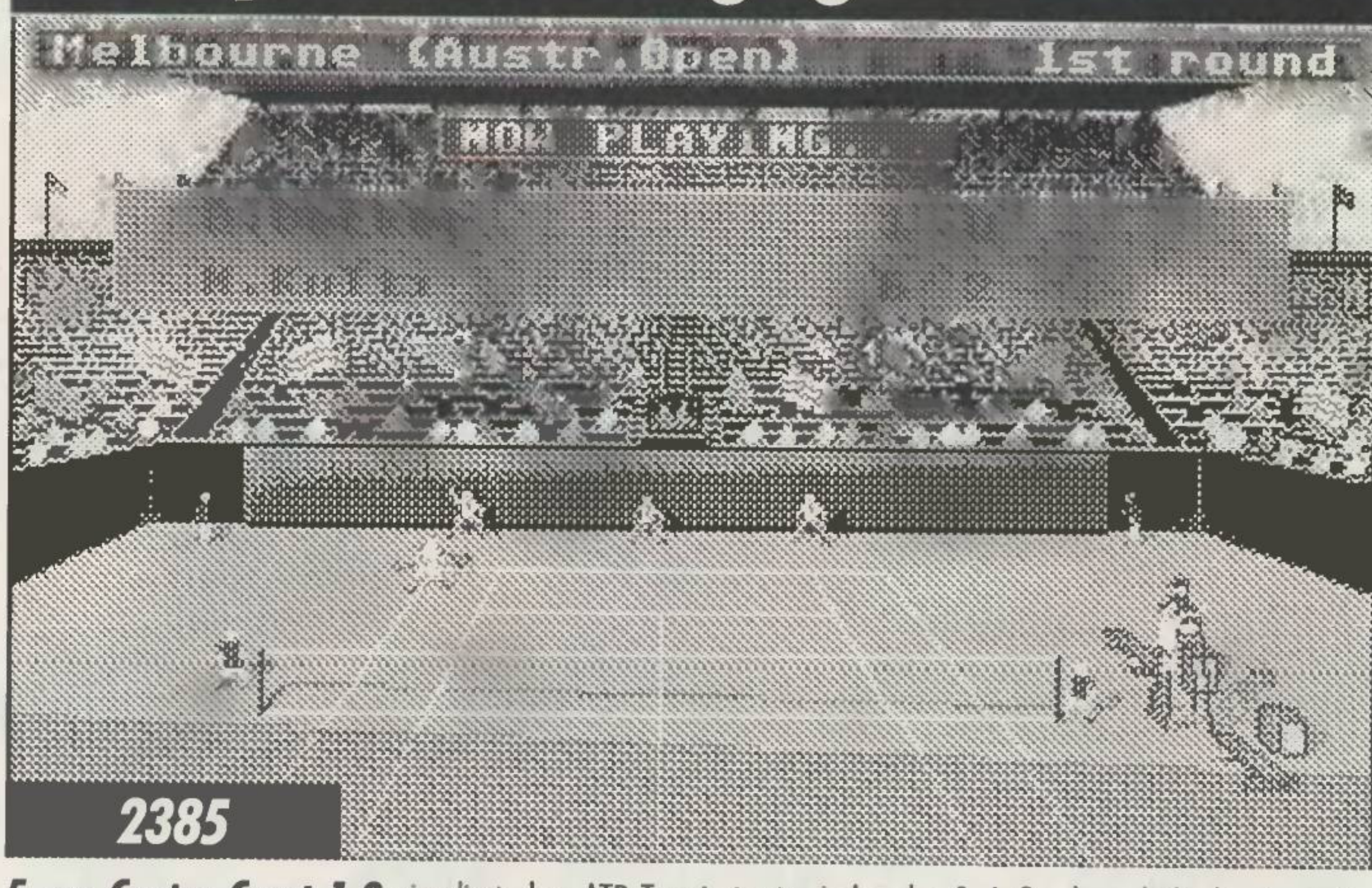


2400



World of Confusion beschreibt eine Traumwelt, in der sich Heinrich, die Spielfigur, plötzlich als Kugel wiederfindet. Der Spieler soll die Bewegungen der Kugel steuern und Heinrich die Flucht aus den acht Welten des Labyrinths ermöglichen. In den zahlreichen Gängen des Labyrinths findet der Spieler Schalter, die Hindernisse bewegen und den Zugang zu weiteren Teilen des Irrgartens freigeben. Hier gibt es auch wichtige Informationen und nützliche Gegenstände, die der Spieler aufsammeln und im Verlauf des Spiels einsetzen kann (f).

Endspiel: Pool gegen Becker!



2385

5 pm Centre Court 1.2 simuliert den ATP-Tenniscircuit. Jeder der 1-4 Spieler erhält die Kontrolle über einen Tennisprofi, der nun in die vorderen Plätze der Weltrangliste vorstoßen soll. Wer die meisten Siegprämien und Sponsorgelder kassiert ist der Sieger. Bei Spielbeginn legt jeder Teilnehmer das taktische Spielverhalten seines Schützlings fest. Danach folgt die Turniervorbereitung, indem der Spieler einige Trainingsangebote wahrnimmt. Schaukämpfe und Turniere geben die nötige Erfahrung und allmählich erringt der Spieler seine ersten Ranglistenpunkte. Wir seh'n uns in Wimbledon (f).

PD-Pool zahlt 20% Honorar je verkaufter Diskette, ...

für hochwertige und uneingeschränkt lauffähige Software, die exklusiv in der 2000er Serie veröffentlicht wird. Jetzt bewerben: 06151 / 58912

Die vorgestellten Pool-Disketten erhalten Sie exklusiv bei den hier angegebenen Anbietern:

B.I.T.S. Datentechnik
Jagowstr. 17
1000 Berlin 21
030 / 3938203

Schmorl u.v. Seefeld
Bahnhofstr. 14
3000 Hannover 1

Jürgen Okon
Caldenhof 7
4700 Hamm 1
02381 / 59305

MEGABYTE - Karlsruhe
Kaiserpassage 1
7500 Karlsruhe
0721 / 22864

PD-Service Rees & Gabler
Hauptstraße 56
8945 Legau
08330 / 623 FAX 1382

Chemnitz Computer
Eisenweg 73
0-9051 Chemnitz
003771 / 584583

Playsoftstudio Schlichting
Katzbachstraße 8
1000 Berlin 61
030 / 7861096 FAX 7861904

buch am wehrhahn 23
Am Wehrhan 23
4000 Düsseldorf 1

Computer Born
Berrenrather Str. 332
5000 Köln 41
0221 / 418316 FAX 417158

Duffner Computer
Waldkircherstr. 61-63
7800 Freiburg
0761 / 515550 FAX 5155530

Österreich: PDST - Michael TWRDY
Kegelgasse 40/1/20 • PF 24 • 1035 Wien ☎ 0222 / 75-27-212

Schweiz: Bossart-Soft
Sonnenhofstr. 25 • PF 5146 • 6020 Emmenbrücke 3 ☎ 041 / 458284

M.Damme - Druck&Computer
Grambeker Weg 40
W-2410 Mölln FAX 86565
04542 / 87258 (ab 16 Uhr)

INTASOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
0208 / 809014 FAX 809015

Foxware Computer GmbH
Kurze Str. 1
5600 Wuppertal 22
0202 / 640389 FAX 6080468

=PD-EXPRESS= J. Rangnow
Ittlinger Straße 45
7519 Eppingen-Richen
07262 / 5131

WBW-Service
Sielwall 87
2800 Bremen 1
0421 / 75116 FAX 701285

CBS GmbH
Tecklenburgerstr. 27
4430 Steinfurt
02551 / 2555

Eickmann Computer
In der Römerstadt 249
6000 Frankfurt 90
069 / 763409 FAX 7681971

Gerstenberg Hard&Soft
Kafkastraße 48
8000 München 83
089 / 6377309

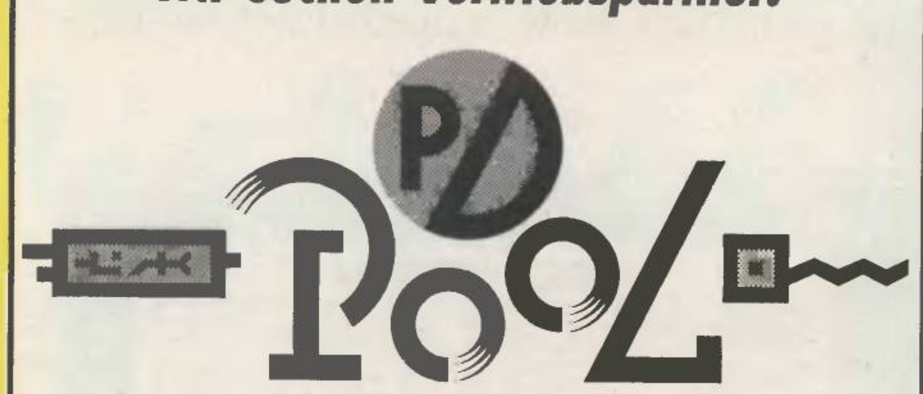
T.U.M.-Soft&Hardware
Hauptstr. 67
2905 Edewecht
04405 / 6809 FAX 228

INTASOFT
Bochumer Str. 45
4650 Gelsenkirchen 1
☎ & FAX 0209 / 272587

Orion Computersysteme GmbH
Friedrichstr. 22
6520 Worms
06241 / 6757-8 FAX 6759

Schick EDV-Systeme
Hauptstraße 32a
8542 Roth
09171 / 5058-59 FAX 5060

Wir suchen Vertriebspartner.



Tel.: 06151 / 58912
(Herrn Schultheis verlangen)

☐ Scheck über DM liegt bei, ich erhalte die Ware verpackungs- und versandkostenfrei (Auslandsbestellungen: Bitte Euroscheck in der Landeswährung des Händlers).

☐ Per Nachnahme. Nur Inland! (zuzüglich DM 8,- Nachnahmegebühr).

☐ Bitte senden Sie mir die ***PD-Szene Nr. 15***, mit Komplettkatalog der 2000er Serie und ***Top Tausend*** PD-Liste. DM 3,00 liegen bei.

2331	2341	2351	2361	2371	2381	2391
2332	2342	2352	2362	2372	2382	2392
2333	2343	2353	2363	2373	2383	2393
2334	2344	2354	2364	2374	2384	2394
2335	2345	2355	2365	2375	2385	2395
2336	2346	2356	2366	2376	2386	2396
2337	2347	2357	2367	2377	2387	2397
2338	2348	2358	2368	2378	2388	2398
2339	2349	2359	2369	2379	2389	2399
2340	2350	2360	2370	2380	2390	2400

Jetzt bestellen!

☐ ***SPACOLA Sternatlas*** ***DM 55,–***
Dongleware-Handbuch zur PD-Pool Diskette 2272. Zeigt, wo die freundlichen Raumstationen sind.

☐ ***Das Oxyd Buch*** ***DM 50,–***
Dongleware-Handbuch zur PD-Pool Diskette 2153. Zum Spielen aller 200 Level erforderlich.

☐ ***Das Oxyd 2 Buch*** ***DM 60,–***
Dongleware-Handbuch zur PD-Pool Diskette 2273. Zum Spielen aller 200 Level erforderlich.

Diskpreis:

Diskettennummern 2001 – 2330 je ***DM 8,– ****
öS 60,– * / sFr 8,– *

Diskettennummern 2331 – 2400 je ***DM 10,– ****
öS 80,– * / sFr 10,– *

* unverbindlich empfohlener Verkaufspreis

Lieferung an meine Adresse:
(Die neu vorgestellten Disketten 2391–2400 sind ab 21.09.92 lieferbar.)

AJ 10/92

Gewünschte Disketten bitte ankreuzen und Bestellschein an einen der Pool-Händler einsenden.

Das Maß aller Dinge

Zur Vermessungstechnik gehört neben präzisen Meßinstrumenten auch ein gehöriges Maß an Mathematik. VERMplus nimmt dem Vermessungstechniker dabei viele mühsame Arbeiten ab.

von Ralf Rudolph

Das Prinzip der Vermessungstechnik ist es, von verschiedenen Meßpunkten aus Winkel und Entfernung zu den gesuchten Objekten zu messen. So ist es beispielsweise möglich, an einer Autobahn Messungen vorzunehmen, ohne den Verkehrsfluß durch das Begehen der Autobahn zu stören.

Auch wenn es sinnvoll sein mag, Messungen nur von speziellen Meßpunkten aus vorzunehmen, hat diese Methode einen gravierenden Nachteil: Die direkt von den Instrumenten abgelesenen Werte müssen erst durch trigonometrische Funktionen in die gesuchten Maße umgerechnet werden.



Abb. 1: VERMplus dient dem Vermessungstechniker zur bequemen Auswertung von Meßergebnissen.

Diese Berechnungen können im Vorfeld erfolgen, wenn ein Sollmaß bekannt ist und die Abweichung kontrolliert werden soll. Andernfalls müssen die einzelnen Meßergebnisse zunächst notiert und später dann in die gewünschten Ergebnisse umgesetzt werden. Genau hier kann VERMplus, das uns in einer Vorabversion zur Verfügung stand, eingesetzt werden.

Meßpunkte erfassen

Zunächst müssen die einzelnen Meßpunkte erfaßt werden. Diese setzen sich jeweils aus einer Punktenummer, dem Rechtswert, dem Hochwert und der Höhe zusammen, wobei die Erfassung auf drei Dezimalstellen genau erfolgt. Die Meßpunkte können entweder aus einer bestehenden Datenbank übernommen oder aber direkt in VERMplus erfaßt werden. Die Anzahl der möglichen Punkte ist durch den Arbeitsspeicher begrenzt und mit 10.000 auf einem Mega ST4 reichlich ausgelegt. Bereits erfaßte Punkte können selbstverständlich auch nachbearbeitet werden, und auch die automatische Addition einer Konstanten auf einen bestimmten Bereich von erfaßten Punktnummern ist möglich.

Sind die einzelnen Meßpunkte einmal erfaßt, so können die gewünschten Rechnungen ausgeführt werden. Hier finden sich alle gängigen Berechnungen, wie beispielsweise Schnitte zwischen Geraden und Kreisen in allen Kombinationen, Polarkoordinaten-Umrechnungen, Richtungsangaben, Berechnung von Polygonzügen und Flächenberechnungen. Nebenrechnungen wie die Dreiecksberechnung, Zentrierung und Abriß können direkt ausgeführt werden. Das Handbuch gibt zu jeder dieser Berechnungen eine kleine Skizze zur Verdeutlichung der einzelnen Parameter.

Wie GEMalt

Die Bedienung des Programms erfolgt ausschließlich durch GEM-Elemente. Nach dem Programmstart finden sich auf dem Desktop Icons für verschiedene Operationen. Durch das Ziehen des 'Berechnung'-Icons auf den Drucker ist es beispielsweise möglich, die letzte Berechnung auszudrucken. Weitere Funktionen finden sich in der Menüleiste, die neben den Menüpunkten für Datei-Operationen und Einstellungen die eigentlichen Berechnungen in drei Gruppen aufteilt.

VERMplus erstellt auf Wunsch ein Berechnungsprotokoll auf dem Drucker, wobei jede Berechnung eine eigene Seite beansprucht. Hier sind dann jedoch alle Daten enthalten, die zum Umfeld dieser Berechnung gehören, also im Falle einer Dreiecksberechnung beispielsweise auch die Höhen, der Flächeninhalt und die Winkelsumme. Mit Datum, Uhrzeit und einer Überschrift versehen, kann so eine umfassende Dokumentation vorbereitet und vor Ort überprüft werden.

Das Handbuch

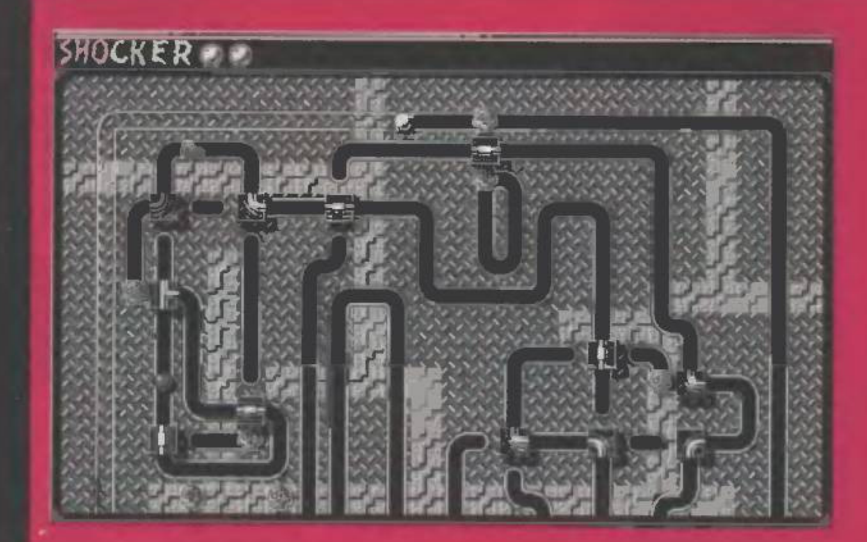
Das Handbuch liegt derzeit noch in einer Vorabversion vor. Auch setzt das Handbuch erwartungsgemäß genaue Kenntnisse in der Vermessungstechnik voraus. So werden die einzelnen Berechnungsmethoden nicht erklärt, sondern nur deren Benutzung auf dem Computer erläutert. Die programmspezifischen Fakten werden jedoch im Handbuch gut erklärt, wobei auch die einzelnen Dateiformate für Datenimport und -export nicht zu kurz kommen.

Die Verwendung von VERMplus ist jedem anzuraten, der eine Vereinfachung für die teilweise rechenintensiven und fehlerträchtigen Einzelberechnungen in der Vermessungstechnik sucht. Besonders hilfreich ist dabei, daß alle Meßpunkte nur einmal erfaßt werden müssen und danach durch ihre Meßpunktnummer abrufbar sind. Gegenüber der Berechnung mittels eines Taschenrechners, bei der sich bei jeder Eingabe erneut ein Tippfehler einschleichen kann, ist dies mit Sicherheit eine große Erleichterung. rr/cs

VERMplus

Datenblatt

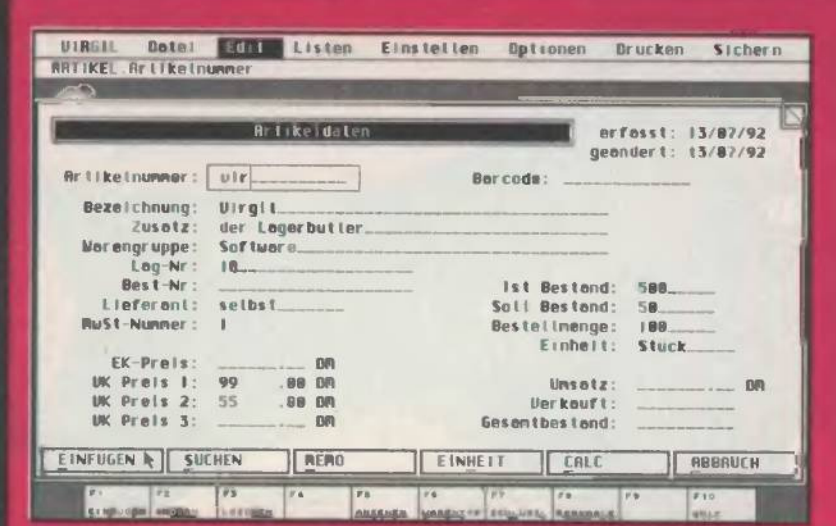
- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg.
- Preis: DM 298,-
  DM 99,- (Studenten)



Shocker

Mad Martin ist zurück ... Mick Murmel ebenfalls. Der Oberbösewicht hat wiederum vor, die Welt zu erobern. Nur Mick Murmel ist im Stande dieses zu verhindern. Shocker ist der Nachfolger des Geschicklichkeitsspiels 'Thriller'. Sie haben die Aufgabe mittels Ihrer Spielfigur die Welt zu retten. Hier noch eine Warnung: Shocker macht süchtig. Wenn Sie nicht mehr von Ihrem Monitor loskommen, sollen Sie wissen, das wir Sie gewarnt haben. Shocker läuft aus ST/TT/STE auf dem monochromen Bildschirm. Diskette mit Buch für

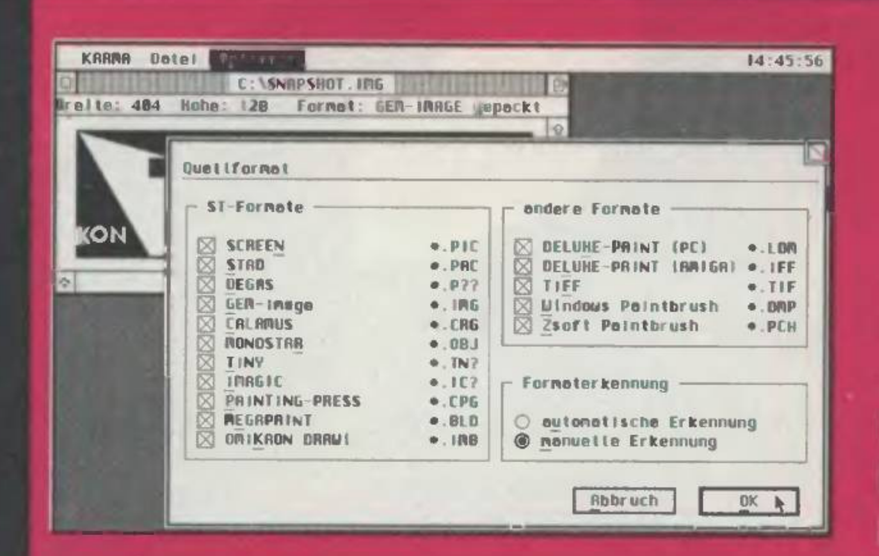
DM 65,–



Virgil, die Fakturierung

Ideal für Gewerbetreibende, Freiberufler, Handwerk und Handel. Von der Lagerbuchführung, Wareneingangs- und Ausgangsbuch, Inventurlisten, halbautomatische Bestellung, beliebig definierbare Listen über beliebig viele Warenkonten bis zum Mahnwesen nimmt Ihnen dieses Programm alle lästigen Arbeiten im Betrieb ab. Dabei machen eine komfortable Oberfläche und ein übersichtliches Handbuch die Bedienung auch für Neueinsteiger zum Kinderspiel. Läuft auf allen ST/STE/TT und auf Großbildschirmen.

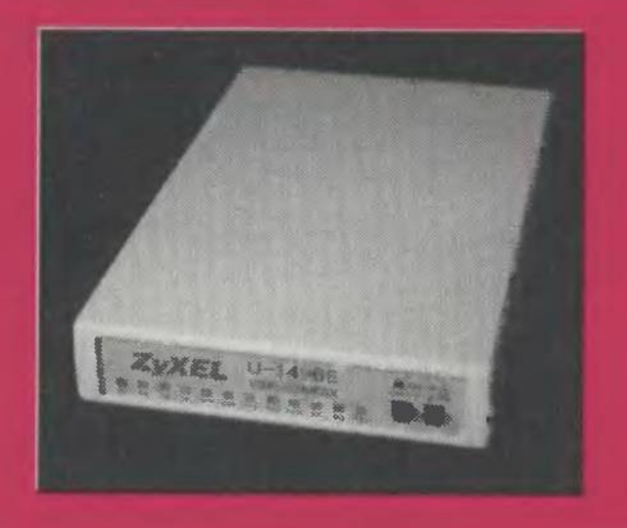
DM 179,–



Karma, der Bildkonverter

Heiko Gemmels (Autor des bekannten PAD) neuer Grafikconverter für alle bekannten Pixel-Grafikformate. In komfortabler Weise können Sie ganze Disketten, Ordner oder beliebige Grafikdateien von einem Format in eine anderes befördern. Die besonderen Merkmale sind Graustufenumrechnung von Farbbildern, Laden von TIF-Bildern beliebiger Größe oder Automatische Formaterkennung. Die Formate von Atari, PC, MAC u. Amiga werden unterstützt. In der neuen Version haben Sie die Möglichkeit, GEM - Metafiles in Rastergrafiken beliebiger Größe zu konvertieren. Unentbehrlich für alle, die mit DTP und Grafik zu tun haben. Incl. umfangreicher Dokumentation. Läuft auf allen ST/STE/TT.

DM 59,–



ZyXEL U-1496E

Hochleistungsmodem ☆ 14.400 Baud ☆ V.42bis ☆ DTE Speed 57.600 bps
Faxen nach Class2 Standard bis max. 14.400 Baud ☆ BTX-fähig

inkl. QFax/pro und 3 Disketten mit DFÜ - Utilities

DM 899,–

Anschluß am Netz der Telekom strafbar.

Gestaltungshilfen für Calamus

Um Ihnen das Gestalten ein wenig einfacher zu machen, erhalten Sie in diesem Paket 750 Vektorgrafiken, die von unseren eigenen Grafikern erstellt wurden, zehn Disketten mit Grafiken im IMG-Format, fünfzig Vektorfonts für Calamus, sowie zwei Disketten mit Beispieldokumenten. Wenn Sie dieses Powerpaket zusammen mit Calamus 1.09N erwerben, kostet Sie der Spaß DM 349,–. Dieses Paket alleine erhalten Sie für

DM 149,–



Neumann - Seidel GbR

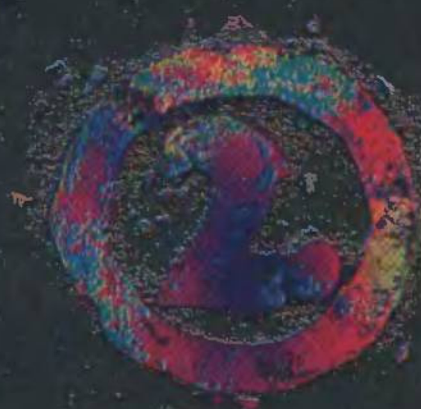
Zwickauerstraße 4	Hafenstraße 16
5400 Koblenz	2305 Heikendorf
Tel: (0261) 52864	Tel: (0431) 241247
Fax: (0261) 52864	Fax: (0431) 243770



TOS Extension Card

Die universelle Lösung für wirklich alle ST-Modelle

Die klassische TOS Extension Card eignet sich zum Einbau von TOS 2.06 in alle ST-Modelle. Selbst im 520/1040ST mit anderen Erweiterungen findet die TOS Extension Card noch ein freies Plätzchen.



TOS Extension Card CPU

Die elegante Lösung zum Aufsetzen auf die CPU

Ähnlich wie ein MS-DOS-Emulator wird die TOS Extension Card CPU auf den Prozessor aufgesetzt. In allen STs mit gesockelter CPU oder Sockel auf der CPU beschränkt sich der Einbau auf das Einstecken der CPU-Lösung – fertig.



TOS Extension Card MEGA

Die optimale Lösung für alle Mega STs

Ganz speziell für Mega STs wurde die TOS Extension Card MEGA entwickelt. Durch den durchgeschleiften Systembus läßt sich diese Bauform auch zusammen mit Grafikkarten und ähnlichen Erweiterungen benutzen.









Das offizielle Update

Von Atari stammt TOS 2.06, die aktuelle TOS-Version für den Mega STE mit eingebautem TT-Desktop. Von Artifex kommt die TOS Extension Card in den drei beschriebenen Varianten. Das Ergebnis: Ein neues TOS zum problemlosen Nachrüsten in allen STs.

Warum ein neues TOS?

TOS 2.06 ist der aktuelle Stand der Entwicklung des TOS. Der neue Desktop bringt mehr Komfort – ohne mehr RAM-Speicher zu belegen. Außerdem wurden viele der bekannten Fehler älterer TOS-Versionen beseitigt.



Null problemo

Bis zu sieben Fenstern öffnen? Nach Dateien suchen? Scrollen in Fenstern mit selektierten Dateien? Für jede Datei ein eigenes Icon verwenden? Neue Icons selbst erstellen und nachladen? Programme auf dem Desktop ablegen und von dort aus starten? Alles kein Problem mit TOS 2.06.

Auf Tastendruck

Alle Menü-Funktionen des Desktop können jetzt auch über die Tastatur aktiviert werden. Genauso einfach ist das Öffnen eines Fensters und das Starten eines Programmes: Ein einziger Tastendruck genügt.



Preissenkung!

Alle drei Varianten der TOS Extension Card (inkl. Original TOS 2.06) sind ab sofort für DM 149,– (unverbindl. Preisempfehlung) bei ausgewählten Fachhändlern oder direkt bei Artifex erhältlich. Rufen Sie uns an, wir nennen Ihnen gerne den Fachhändler mit in Ihrer Nähe!

da vinci design®



computer gmbh

Anton-Burger-Weg 147
W-6000 Frankfurt/Main 70
Telefon (069) 646 885 18
Telefax (069) 646 886 18



Leserforum

Der Computer löst nicht nur Probleme, er schafft auch neue. Damit Sie an einem scheinbar unlösbaren Problem nicht scheitern, haben wir dieses Forum eingerichtet. Wenn Sie Fragen haben oder Ihre Meinung zum Atari Journal äußern möchten: Schreiben Sie uns!

Hardcopy-Probleme

Bei vielen Matrixdruckern funktioniert die Hardcopy-Funktion des Desktops nicht korrekt. Unser Leser Günther Wagner hat hier Abhilfe gefunden:

Atari versendet auf Anforderung kostenlos eine Diskette 'Word Plus Druckertreiber'. Auf dieser findet sich das Programm PRTSC. Im AUTO-Ordner installiert, erlaubt es beste Hardcopies auf 24-Nadel-Druckern der Firma Epson (und vermutlich auch auf anderen Druckertypen).

Günther Wagner, Grassau

AT-Bus-Platten am ST

Ich besitze einen Atari 1040 STFM und möchte eine Festplatte anschließen. Ist es möglich, eine PC-Festplatte wie beispielsweise die Seagate ST-225 anzuschließen? Welche Teile, Adapter, Controller, Netzteile, Kabel und Software benötige ich?

Uwe Köper, Ibbenbüren

Red.: Prinzipiell können Festplatten mit SCSI- und IDE-Bus (auch AT-Bus genannt) am Atari verwendet werden, wenn ein passender Hostadapter verwendet wird. Von Bastellösungen zur Verwendung einer RLL- oder MFM-Platte wie der ST-225 möchten wir abraten, da hier Kompatibilitätsprobleme zu erwarten sind. Bei den relativ günstigen Preisen für fertige Festplattensysteme empfehlen wir Ihnen jedoch, vom Eigenbau abzusehen: Der vermeintliche Preisvorteil geht leicht verloren, wenn nachher irgendetwas nicht funktioniert. Unter den Inserenten im Atari-Journal finden Sie sowohl Anbieter von fertigen Festplatten als auch Hersteller von Host-Adaptern zum Selbstbau von Festplatten.

HP-Laserjet am ST

Zum Leserbrief von Herrn Holger Möller (AJ 6/92, S. 107) bezüglich der falschen Sonderzeichen beim Ausdruck eines HP-Laserjet, erhielten wir folgende Antwort:

Herrn Holger Möller kann geholfen werden. Das Programm heißt ST Print Plus und wird vom Heim-Verlag vertrieben. Es beinhaltet Zeichen-Translation, Spooler, Hardcopy und die Möglichkeit, Steuerzeichen vom Accessory aus zu versenden.

Louis Winkler, Birsfelden (CH)

Innenleben

Seit etwa drei Jahren besitze ich einen Mega ST und habe mich nun entschlossen, ein wenig mehr ins Innere sehen zu wollen. Können Sie mir mitteilen, welche Literatur für einen Anfänger geeignet ist, der sich mit Programmiersprachen (insbesondere C, C++, Turbo Pascal oder Pure Pascal) beschäftigen will? Gibt es leicht verständliche Dokumentationen über die Atari-Hardware?

Guido Lomberg, Lippstadt

Red.: In unserem Pascal-Kurs finden Sie genau die Informationen und Literaturangaben, die Sie suchen. Anhand der Programmiersprache Pure-Pascal erläutern wir hier die Grundlagen der Programmierung auf Atari-Computern. Wir haben den Pascal-Kurs in Heft 6/92 begonnen und setzen ihn auch in diesem Heft fort.

Phoenix' Füllhorn

Das nachträgliche Ändern der Füllmuster (siehe Leserbrief von Michael Apel in Ausgabe 9/92) funktioniert doch: Es muß nur das Objekt mit der Maus selektiert werden. Wählt man dann die Funktion Optionen: Füllmuster aus der Menüleiste (!), kann das Muster geändert werden. Es ist also nur das entsprechende Icon fehlerhaft.

Andreas Buschmann, Berlin

Datenverwaltung

Ich suche ein Datenverwaltungsprogramm. Da Sie im Laufe der Zeit viele Programme getestet haben, können Sie mir vielleicht Ratschläge geben oder zumindest sagen, welche Programme nach Ihren Tests empfehlenswert sind. Ich suche nach einem Programm, das jegliche Art von Daten, wie beispielsweise Adressen, Literatur, Rechnungen und dergleichen) verwalten kann. Programmierkenntnisse sollen nicht erforderlich sein.

E. Lenz, Monheim-Baumberg

Red: Als typische Datenbanken können wir Ihnen beispielsweise Combase von Compo Software oder Phoenix von Application Systems Heidelberg (beide AJ 1/92) empfehlen. Die Infobank Topics (AJ 7-8/92) könnte ebenfalls für Sie interessant sein. Von diesen Produkten existieren Demoversionen, mit deren Hilfe Sie die für Sie geeignete Applikation ohne finanzielles Risiko aussuchen können.

Wenn Sie uns schreiben möchten, dann wenden Sie sich bitte an folgende Adresse: Redaktion Atari Journal, Kennwort 'Leserforum', Anton-Burger-Weg 147, 6000 Frankfurt am Main 70.

Die Redaktion behält sich das Recht vor, Leserbriefe vor der Veröffentlichung zu kürzen. Die veröffentlichten Leserbriefe stellen nicht die Meinung der Redaktion dar.

Hardware & Software

DTP-Hit:

Calamus* 1.09N, 750 professionelle Vektorgrafiken, 10 Disketten mit neuen IMG-Grafiken und 50 zusätzliche Vektorfonts. Zum Wahnsinnspreis von DM 349.-

Signum-Hit:

Signum!3 Color mit 200 Fonts, 25 Disketten mit Clip-Art- Grafiken, gedruckter Übersichtskatalog über alle Grafiken und Fonts. Zusammen für nur DM 599.-

Atari Falcon:

auf Anfrage

Mega STE-Hit:

Atari Mega STE, 4 Mbyte RAM, HD-Diskettenlaufwerk, 100 Mbyte Festplatte, komplett, DM 1899.-

Monitor: SM 144/146: DM 289.-

Papyrus, die neue Textverarbeitung: DM 249.-
Signum 2: DM 199.-
Kobold: DM 75.-
K-Spread Light: DM 89.-
Fcopy professional: DM 84.-
Calamus* 1.09N: DM 199.-
toXis 5.0, der neue Virenkiller: DM 59.-
Karma 1.5, der Bildkonverter: DM 59.-
Dongleware-Bücher:
Oxyd 1: DM 50.-
Oxyd 2: DM 60.-
Spacola: DM 55.-
Die Disketten dazu je DM 3.-
Winware:
Shocker, das neue Spiel von Hintzen und Wehrwohlt:
Diskette: DM 3.-
Trap-Lexikon (ab 10. Level notwendig: DM 65.-
Signum 3Color: DM 449.-
Pure Pascal: DM 339.-
Pure C: DM 339.-

Versandkosten:

Vorauskasse (Bar, Scheck oder Überweisung auf Konto 130 035 678, Blz 210 515 80, KSK Plön): DM 5.-
Nachnahme: 7.50.
Ausland: DM 15.- (Nur VK)

Komplettkatalog:

bei Bestellung kostenlos, sonst gegen DM 5.- in Briefmarken

PD-Software

PD-Serien:

Lieferbar sind alle gängigen Serien: J,S,V,De,Pool (bis 2330), eigene...
je Disk DM 3.50, ab 10 Disks DM 3.-

PD-Pakete

Vektorgrafik

Paket 3, 4 und 5
3 Pakete a' 8 Disketten voll mit Vektorgrafiken im CVG-Format. Unentbehrlich für alle DTP-Anwender. Neue Grafiken, die auf dem Atari hier erstmals erhältlich sind.Mit gedruckter Übersicht pro Paket nur DM 39.-

Musik:

Fantastische Sound-Module vom Amiga konvertiert, 4-stimmiger Digital-Ton, mit beiliegenden Tracker-Programmen auf jedem ST abzuspielen, je Paket 5 Disketten.
Modfiles 1: DM 20.-, Modfiles 2: DM 20.-
Modfiles 3: DM 20.-
Soundtracker-Paket: DM 20.-
alle 4 Pakete zusammen: DM 60.-

Midi

20 Disketten für Midi-Anwender. Neben 350 tollen Songs im Steinberg-Format finden Sie hier noch viele Midi-Programme, wie z.B. Sequencer, Soundeditoren, Notensatz etc. DM 49.-

Signum/Script

200 Fonts, wahlweise für 9-, 24-Nadel-Drucker oder Laserdrucker (Bitte Druckertyp angeben) mit gedruckter Fontübersicht. Dazu 3 Disketten mit einer Auslese an Utilities rund um Signum/Script. Zusammen nur DM 39.-

Anwender/Business

20 Disketten mit Anwender-Pro-grammen, von der Textverarbeitung über Datenbank und Grafik bietet Ihnen dieses Paket auch Faktu-rierungs- und Buchhaltungssoftware, Calculations- und Statistikprogramme. DM 49.-

Einsteiger

Eine wirklich komplette Grund-ausstattung für den Einsteiger. Sie bietet eine Fülle von leistungsstarken Programmen, die Ihnen vom Start an durch sinnvolle Anwendungen und nützliche Utilities den die verschiedenen Einsatzgebiete Ihres Rechners eröffnen. Vom Text- und Grafik-Programm bis hin zu Utilities, wie das Kopierprogramm Fcopy 3 und den neuesten Virenkillern werden Sie hier alles finden. 25 Disketten DM 59.-

Spiele

40 Disketten mit Spielen, die Ihnen viele Monate lang spannen-de und interessante Unter-haltung mit dem Computer sichern. Durch die große Auswahl an Action-, Arcade-, Strategie-, Gesellschaftsspielen etc. finden Sie hier für jede Stimmung und jeden Geschmack das richtige Spiel.

40 Disks Spiele für den s/w-Monitor DM 89.-
40 Disks Spiele für den Farb-Monitor DM 89.-

Midi-Songs 1,2,3

3 Pakete a' 10 Disketten mit vielen fertig arrangierten Songs im Steinberg, Standart-File und Notator-Format. Eine riesige Ideenquelle für eigene Creationen oder auch einfach zum Anhören. je Paket DM 29.-

STE-Demos

Demo-Paket mit tollen Demos, die die Fähigkeiten des STE auf beein-druckende Art- und Weise demonstrieren. 10 Disketten DM 29.-

Vektorgrafik

750 Vektorgrafiken, wahlweise im CVG- oder GEM-Format zum Einsatz in allen bekannten DTP-Programmen. Mit gedruckter Übersicht im Ringordner DM 149.-



Vektorfonts

220 professionelle Vektorfonts (Einige Beispiele sehen Sie rechts), für Calamus*. Jede Schrift liegt in mehreren Schnitten (z.B. Fett, italic etc) vor, so daß Sie eine wirklich gute Ausstattung mit Zeichensätzen erhalten. DM 222.-

*Calamus ist eingetragenes Warenzeichen der Fa. DMC

Fantasy Elite
Office Matrix
Q-Design Bau
Serif Macsys
Circle Norm
Krelion Temmel

CLIP-ART

Die Sammlung ohne Kompromisse

25 Disketten mit einer Auslese von ca. 8000 Spitzen-Grafiken im weitverbreiteten PAC-Format, dazu ein im professionellen Offsetdruck hergestellter Grafikkatalog mit Abbildungen aller Grafiken, ein umfangreiches Stichwortverzeichnis und eine Grafik-Utility-Disk. Komplett im A4-Ringordner nur DM **149.-**
verteufelt gut!



Mathematikus 3.0

Neue Version unseres Mathe-Trainers: Der neue Kopfrechentrainer wird in zwei Versionen ausgeliefert: Einerseits eine sehr einfach gestaltete Version, die auch jüngere Schülerleicht bedienen können.
Die 2. Version ist für Eltern und Lehrer gedacht, die Ihre Schüler gezielt trainieren wollen. Hier können die Leistungen proto-kolliert werden, in einer Datenbank die Leistungen der einzelnen Schüler über einen längeren Zeitraum beobachtet und bewertet werden. Schülerspezifische Kernprogramme mit allen Rechenarten können erarbeitet werden etc. Inkl. Handbuch kostet das Programm DM 59.-
Ein Update von der 2.X-Version ist für DM 20 erhältlich.

Softwareservice Jan-Hendrik Seidel

Hafenstr. 16, 2305 Heikendorf
Telefon: 0431 / 241 247, Fax: 0431 / 243 770

Good In Shape

Hochauflösende 3D-Grafik- und Animationsprogramme blieben bislang den Anwendern anderer Computersysteme vorbehalten. Doch für alle, die nach einem professionellen 3D-Programm für Atari-Rechner suchen, hat das Warten nun ein Ende. Mit InShape präsentiert Roald Christesen den ersten 24-Bit-Raytracer für den Atari TT.

von Frank Orlich

Die Erzeugung fotorealistischer Bilder oder Videos ist eine recht aufwendige und komplexe Angelegenheit und stellt einige Anforderungen an Programm und Rechner. Als erstes müssen die benötigten Objekte erstellt und in einem dreidimensionalen Raum plaziert werden. Danach können Lichtquellen gesetzt werden, um alles im rechten Licht erstrahlen zu lassen. Erst dann kann der Computer das Bild bzw. den Raum unter Berücksichtigung von Schatten, Oberflächen und Reflektionen berechnen. Ein Raytracing-Programm verfolgt den Strahlenverlauf der verschiedenen Lichtquellen und beachtet hierbei auch, daß zum Beispiel Glas einen anderen Brechungsgrad als Wasser oder Kristall besitzt. Natürlich muß das Programm auch verschiedene Oberflächen und deren Fähigkeit, Licht zu reflektieren, in die Berechnungen einbeziehen.

Der Atari TT ist für solche Aufgaben dank des integrierten Co-Prozessors und der hohen Taktfrequenz des 68030-Prozessors bestens geeignet. Die vielen Millionen Multiplikationen, die für ein fotorealistisches Bild nötig sind, lassen sich so in einem erträglichen Zeitraum bewältigen. Konsequenterweise läuft InShape deshalb nur auf dem TT, in der mittleren TT-Auflösung und mit mindestens vier Megabyte Arbeitsspeicher. Die Einschränkung auf die mittlere TT-Auflösung wird demnächst entfallen, da eine neue Version durch konsequente Verwendung von VDI-Routinen mit allen Auflösungen und auch mit Grafikkarten zusammenarbeiten wird.



Eine Übersicht

InShape läßt sich grob in drei Bereiche einteilen: Das Programm besteht aus dem Objekt-Editor, dem Scene-Editor und dem Shader. Im Objekt-Editor werden, wie der Name schon andeutet, die Objekte erstellt. Bis zu 64 dieser dreidimensionalen Gebilde kann InShape intern verwalten. Reicht dies nicht aus, so können mehrere Einzelobjekte zu einem neuen, größeren Objekt zusammengefaßt werden.

Im Scene-Editor werden die so entstandenen Gebilde im 3D-Raum arrangiert, das heißt ihre relative Position zur Kamera bestimmt. Die Kamera entspricht der Position des Betrachters, der auf die zuvor erstellten und in der Szene zusammengestellten Objekte blickt. Dabei können neben der Kameralage auch die Position, die Blickrichtung, eine eventuelle Neigung und die Brennweite eingestellt werden.

Im Shader schließlich übernimmt dann schließlich der Computer die Arbeit: Die Bilder werden bis zu einer Größe von 4096 mal 4096 Pixel in 24 Bit Tiefe berechnet. Ein solches Bild hätte dann allerdings einen Umfang von ca. 50 Megabyte. Aus diesem Grund wird man sich wohl auf Bilder mit 1280 mal 960 oder 640 mal 480 Pixeln beschränken, was etwa 3.6 MByte bzw. 921 KByte entspricht. Das Bild wird in einem programmeigenen Format (IIM) auf Festplatte gespeichert. Um das Bild in andere Programme wie zum Beispiel Calamus SL einzubinden, ist es nötig, es im mitgelieferten Konverter ins TIFF-Format zu wandeln.

Ein direktes Speichern in dieses Format wäre ein Wunsch für das nächste Update.

Der Objekt-Editor

Der Objekt-Editor erlaubt sowohl das Erstellen einfacher geometrischer Körper, als auch komplexer, geschwungener und gerundeter Figuren. Grundkörper wie Würfel, Kugeln oder Zylinder in variabler Größe stellt InShape direkt auf Mausklick zur Verfügung. Nach dem Anwählen des Eintrages 'Box' in der GEM-ähnlichen Menüleiste erscheint ein Eingabefenster, mit dem die Größe und Lage des Würfels bestimmt werden kann. Durch Festlegen der Maße für die X-, Y- und Z-Achse mit beispielsweise dem Wert 50 entsteht ein Würfel mit 50 cm Kantenlänge. In allen Eingabefenstern können Werte bis zu einer Genauigkeit von 0,0001 cm eingetragen werden. Diese Art der Konstruktion und Orientierung im 3D-Raum wird wohl den einen oder anderen Neueinsteiger verwirren. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit dürfte dies jedoch kein Problem mehr darstellen. Zur besseren Orientierung kann per Tastaturklick beliebig zwischen acht unterschiedlichen Blickwinkeln umgeschaltet werden. Als sehr hilfreich erweist sich hierbei der frei definierbare Zoombereich.

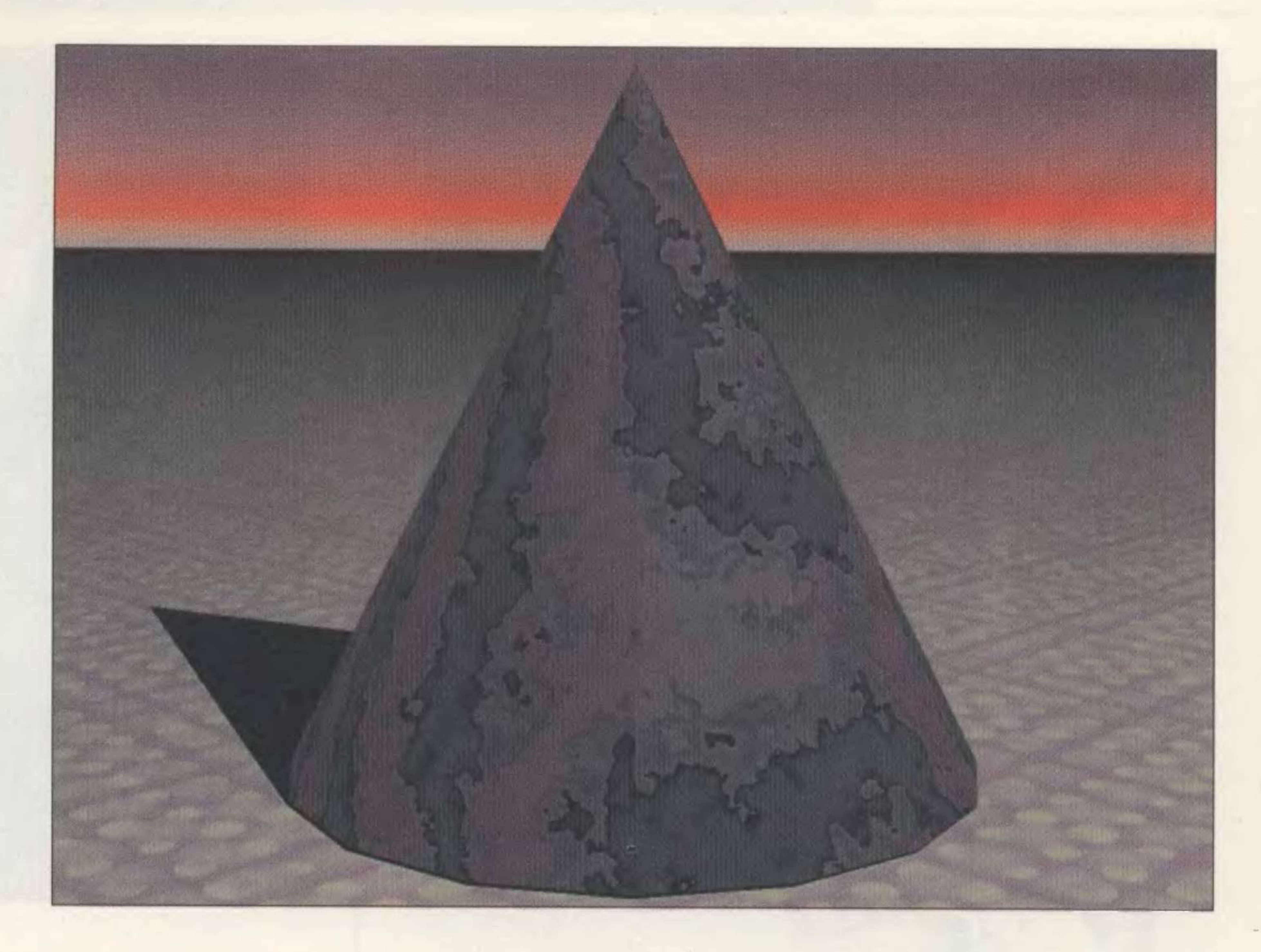
Um das Konstruieren komplexer Formen zu ermöglichen, teilt sich der Objekt- Editor nochmals in den Template- und Path-Editor. Beiden gemeinsam ist, daß als Grundlage zur Objekterstellung eine zweidimensionale Schablone dient. Diese wird durch Setzen einzelner Punkte oder Linien mit der Maus erzeugt. Ein im Template-Editor gezeichneter Kreis läßt sich durch Extrudieren zu einer Scheibe beliebiger Dicke verwandeln. Rotiert man hingegen den Kreis um eine außerhalb liegende Achse, entsteht auf diese Weise ein Torus.

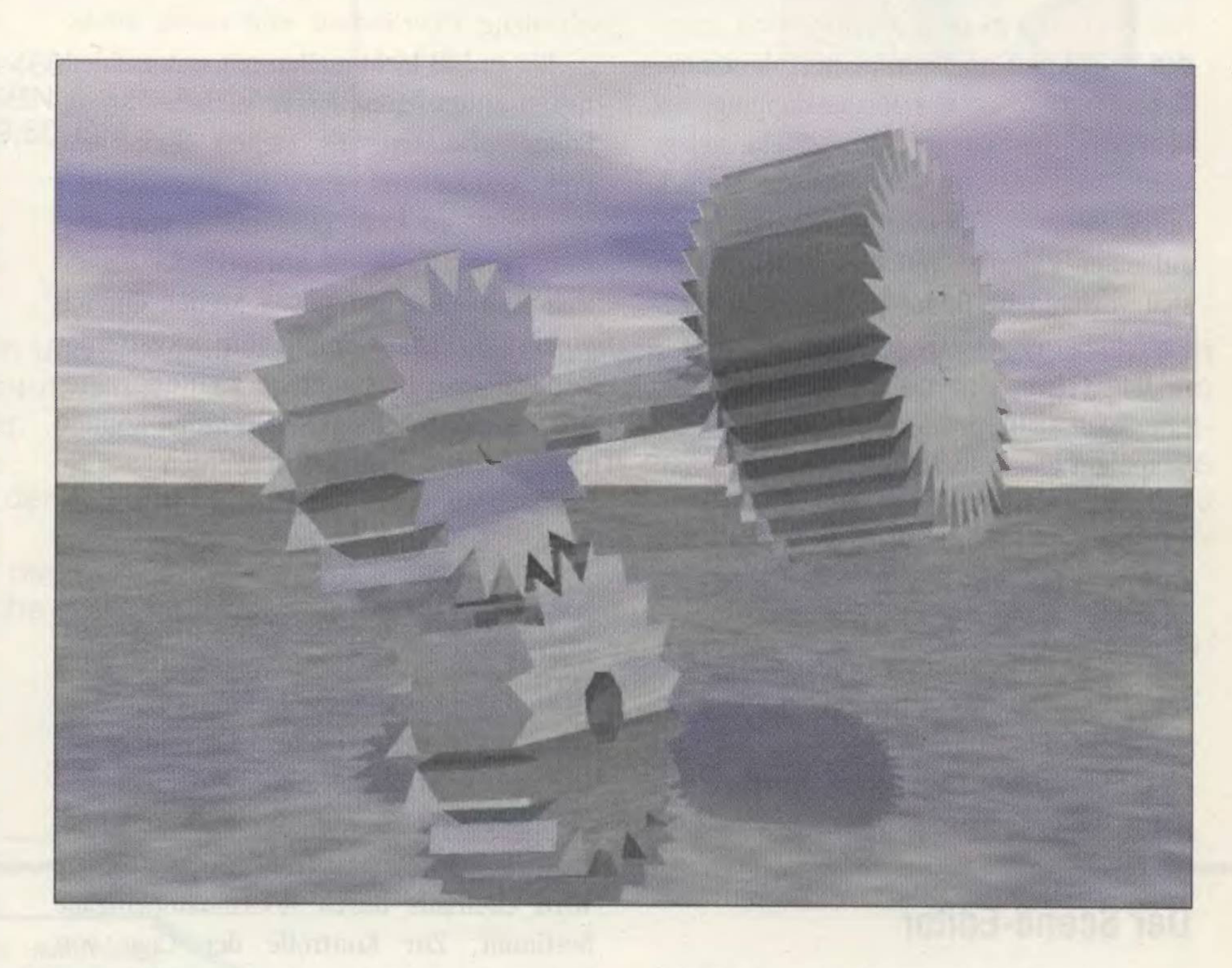
Im Path-Editor kann die zweidimensionale Schablone entlang eines Pfades verschoben werden. Der obengenannte Kreis ergäbe – entlang einer Geraden verschoben – ein Rohr. Nimmt man statt einer Linie eine oder mehrere Beziérkurven, um den Pfad zu definieren, so entstehen schöne, geschwungene Röhren.

Cyper-Import

Wem dies alles noch nicht genug erscheint, der kann die Körper nachträglich durch Löschen, Verändern und Verschieben einzelner oder mehrerer Punkte beliebig umgestalten. Diejenigen, die bisher mit der Cyber-Serie von Antic gearbeitet haben, werden sich darüber freuen, ihre 3D2-Files direkt in den Objekt-Editor importieren zu können. Ein sehr lobenswertes Feature!

Jedem Körper wird im Surface-Fenster eine Oberfläche mit bestimmten Eigenschaften zugewiesen. Farbe, Lichtreflektionen oder Transparenz können dadurch stufenlos variiert werden. Ebenso lassen sich Muster auf die Objekte projiezieren, so daß verschiedene Materialien problemlos nachgebildet werden können. Diese können getrennt auf Diskette verwaltet und archiviert werden. InShape wird mit Standardmaterialien wie Holz, Chrom, Marmor oder Glas geliefert, und es scheint wahrscheinlich,









daß in Zukunft noch einige hinzukommen. Sehr praktisch ist das Image-Mapping, bei dem ein IIM-Bild um ein Objekt gelegt wird. Eine Cola-Dose entsteht ganz einfach durch Projiezieren eines gescannten Logos auf einen Zylinder. Auf diese Weise lassen sich vorhandene Bilder problemlos in InShape integrieren.

Damit beim Erzeugen der Objekte die Übersicht nicht verloren geht, arbeitet InShape auf bis zu 16 Arbeitsebenen (Layers). Jede Ebene kann gezielt ein- und ausgeblendet oder gegen Veränderungen gesichert werden. Mehrere Ebenen lassen sich aber auch zu einer neuen verbinden und wie ein großes einzelnes Objekt manipulieren. Insgesamt macht der Objekt-Editor einen sehr guten und soliden Eindruck und läßt mit seinen Funktionen kaum einen Wunsch offen.

Der Scene-Editor

Im Scene-Editor werden die 3D-Körper dann in ein geeignetes Umfeld gesetzt und von einer Kamera aufgenommen. Auch dem Boden wird, ähnlich wie den Objekten, eine Oberfläche zugewiesen. Die Auswahl besteht aus Zufallsmustern, getäfeltem Holzboden, Granit, Marmor, verschiedenen Teppichen und anderen Texturen. Der Himmel erhält einen frei definierbaren Farbverlauf und kann sogar mit Wolken oder Nebel versehen werden.

Bis zu 128 Lichtquellen mit unterschiedlichen Intensitäten lassen sich im Scene-Editor plazieren. Es stehen Spot- und Pointstrahler zur Auswahl: Pointstrahler verbreiten ihr Licht gleichmäßig vom Ausgangspunkt in alle Richtungen. Sie eignen sich zum Ausleuchten von Szenen ähnlich einer künstlichen Sonne. Die Spotstrahler besitzen eine bestimmbare Richtung, ähnlich einer Taschenlampe. Mit ihnen können Objekte direkt angestrahlt werden, um sie zu betonen oder um Akzente zu setzen. Beide Strahlertypen lassen sich beliebig einfärben.

Die wichtigste Funktion des Scene-Editors ist jedoch das Positionieren und Ausrichten der Kamera: Sie bestimmt den Ausschnitt, der später im fertigen Bild zu sehen sein wird. Durch Eingabe der entsprechenden x-y-z-Koordinaten wird die Kamera in Position gebracht. Die Blickrichtung wird ebenfalls durch Koordinateneingabe bestimmt. Zur Kontrolle der Lage von Lichtquellen, Objekten und Kamera sind im Scene-Editor vier Ansichten per Tastendruck abrufbar. Ist erst einmal ein guter Blickwinkel gefunden, kann der ideale Bildausschnitt eingestellt werden. Dies erreicht man durch Verändern der Position, Ausrichtung, der Brennweite und des Zooms der Kamera. Bis zu 32 unterschiedliche Anordnungen von Objekten, Lichquellen und Kamera können parallel verwaltet werden.

Animationen

InShape kann auf Wunsch beliebig viele Bilder zwischen zwei dieser Anordnungen berechnen. Dadurch müssen beispielsweise nur die Eckpunkte einer Kamerafahrt angegeben werden, wobei die Zwischenpositionen für eine fließende Animation automatisch berechnet werden. Die Bilder werden als einzelne Dateien mit einer fortlaufenden Nummer auf Festplatte gespeichert. Animierbar sind sowohl die Größe der Objekte, deren Standort sowie Drehungen um alle drei Achsen. Die Farben der Lichtquellen können ebenso verändert werden.

Es mag zuerst enttäuschen, daß das Programm keine direkt ablauffähige Animation erstellt, doch scheint dies der einzige Weg zu einem professionellen Ergebnis zu sein. Auf großen Grafik-Workstations werden Trickfilme ebenfalls einzeln berechnet und anschließend auf (kostspielige) Standbildrecorder überspielt. Betrachtet man die großen Datenmengen, die hierbei anfallen, leuchtet ein, daß daran kein Weg vorbeigeht. Für viele Anwendungen reicht die Ausgabe als TIFF-Bild sicherlich aus, denn TIFF- Dateien kann man zum Beispiel direkt auf Dias belichten lassen oder in einem EBV- oder DTP-Programm weiterverarbeiten. Dennoch wäre eine Slideshow wünschenswert, die in eingeschränkter Qualität einen ersten Eindruck der fertig berechneten Animation vermitteln kann. Immerhin

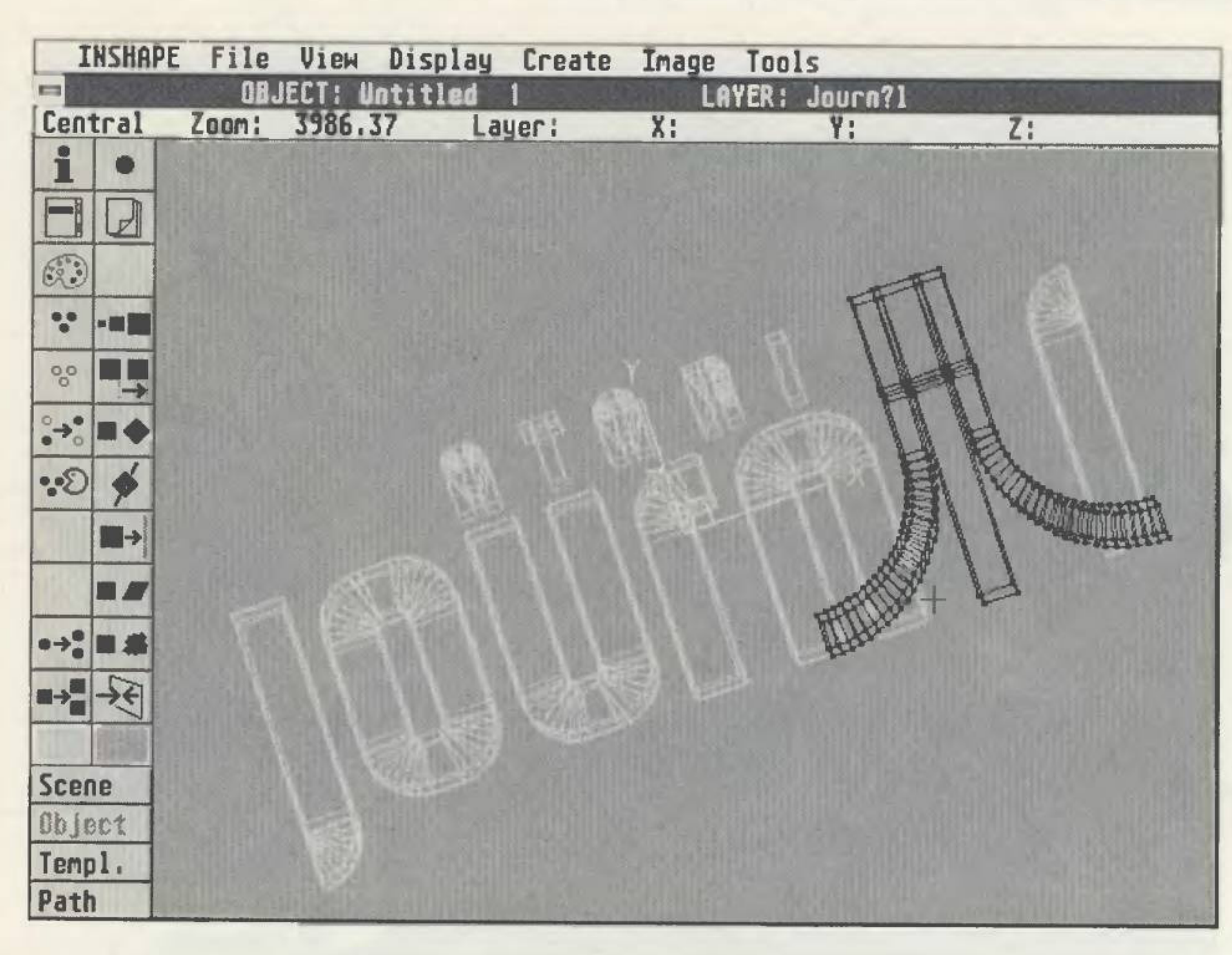


Abb. 1:

Die Benutzeroberfläche läßt sich intuitiv bedienen, ist jedoch keineswehs GEM-konform. Dies wird sich aber in einer der nächsten Programmversionen ändern.

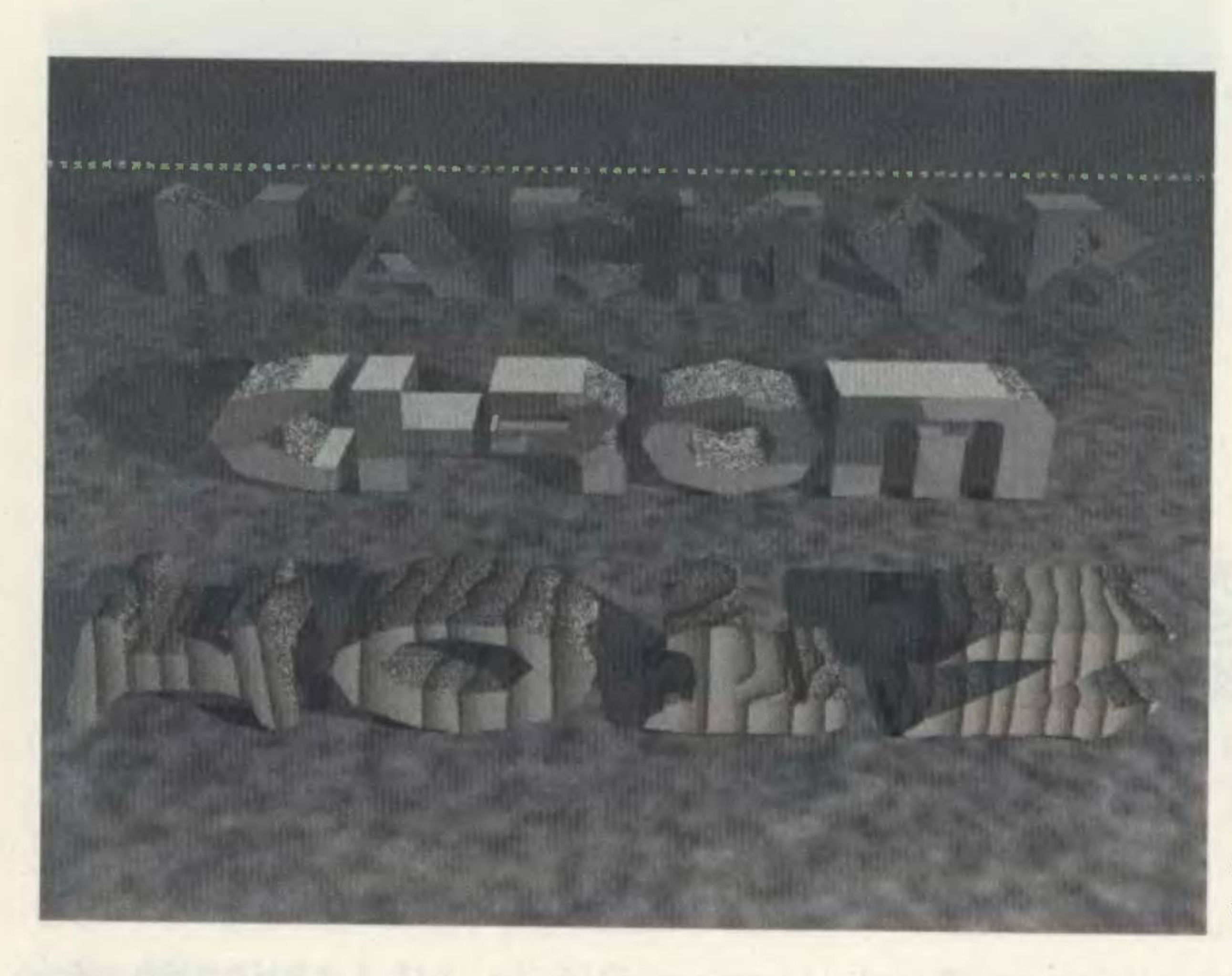


Abb. 2:

Oberflächen lassen sich mit einer Vielfalt von Texturen wie überziehen. Dazu stehen unter anderem Materialien wie Holz, Chrom, Marmor und Glas zur Verfügung.

kann ein Bewegungsablauf in Form eines Drahtrahmenmodells binnen weniger Augenblicke berechnet, in Echtzeit animiert und so getestet werden.

Hazy Shade of Winter

Wie bereits erwähnt, dient der Shader zum Berechnen der Bilder. Die Zeit, die der Shader zum Erstellen eines Bildes benötigt, ist von mehreren Faktoren abhängig: Je komplexer der Bildinhalt gestaltet wurde (viele Reflektionen, Glas, Wolken ...), desto länger muß der Anwender warten. Wartezeiten von einigen Stunden sind keine Seltenheit, aber auch bei anderen Programmen dieser Art festzustellen. Für Testzwecke kann deshalb die Berechnung von Schatten, Reflektionen, Transparenz, Himmel und Boden, Wolken und Nebel einzeln abgeschaltet werden, und auch die Qualität des berechneten Bildes kann zwischen 'Test' und 'Photo' eingestellt werden. Die Rechenzeiten verkürzen sich hierdurch zum Teil erheblich. Während des Rechnens wird das Bild auf dem Bildschirm aufgebaut, was jederzeit eine Kontrolle ermöglicht. Da komplette Animationen ohne Zutun des Anwenders berechnet werden, kann der Rechner hier unbeaufsichtigt Nachtschichten fahren, sofern die Plattenkapazität zur Aufnahme der resultierenden Bilder ausreicht. Bei Bildgrößen bis zu 1280 mal 960 Pixeln wird ein Kontrollbild auf dem Bildschirm angezeigt, das über den Fortgang der Berechnung Aufschluß gibt.

Oberflächlichkeiten

In einem so umfangreichen und anspruchsvollen Programm wie InShape gibt es natürlich auch Kritikpunkte: Die Benutzeroberfläche hat auf den ersten Blick rein gar nichts mit GEM zu tun. Auf den zweiten Blick erkennt man jedoch die Verwandtschaft: Hier wurden die grundlegenden Bedienelemente überarbeitet und komplett nachprogrammiert. Die so entstandene Benutzeroberfläche ist erstaunlich konsistent und läßt sich angenehm bedienen. Trotzdem hat der Autor von InShape die Zeichen der Zeit erkannt und verspricht für eine der nächsten Versionen eine Anpassung an die GEM- und Fenstertechnik, wie MultiTOS sie verlangt. Damit werden auch Kompatibilitätsprobleme mit Grafikkarten wie beispielsweise der im letzten Heft vorgestellten Spektrum 1 TC oder der Coco-Karte von Matrix ausgemerzt.

Auch das Handbuch ist noch nicht hundertprozentig: Zwar wird in einem Tutorial die Herstellung eines Beispielbildes in allen Schritten nachvollzogen, und auch alle Funktionen sind beschrieben. Dennoch vermißt der Anwender an einigen Stellen des Handbuches wichtige Informationen, wie zum Beispiel eine Liste und Beschreibung der Oberflächenmuster.

Summa Summarum

Insgesamt gesehen sind wir von InShape begeistert: Das Programm arbeitet absolut zuverlässig (kein einziger Absturz!) und hinterläßt einen sehr durchdachten und konsequenten Eindruck. Die wenigen Mängel sind entweder nicht gravierend oder werden in Kürze behoben sein. InShape ist zur Zeit einzigartig auf dem Atarimarkt. Während Macintosh-Anwender für ein vergleichbares Programm ca. DM 2000,- hinblättern müssen, zahlen TT-Besitzer nur DM 498,-. Was will man mehr?

Kurz vor Redaktionsschluß erhielten wir eine neue Version. Diese bietet neben einigen neuen Funktionen (neue Spiegelfunktion und Einblendung der Kameraposition) einen überarbeiteten Shader, der durch Verwendung des Octree-Verfahrens beinahe doppelt so schnell geworden ist. Recht so!

fo/rr

InShape

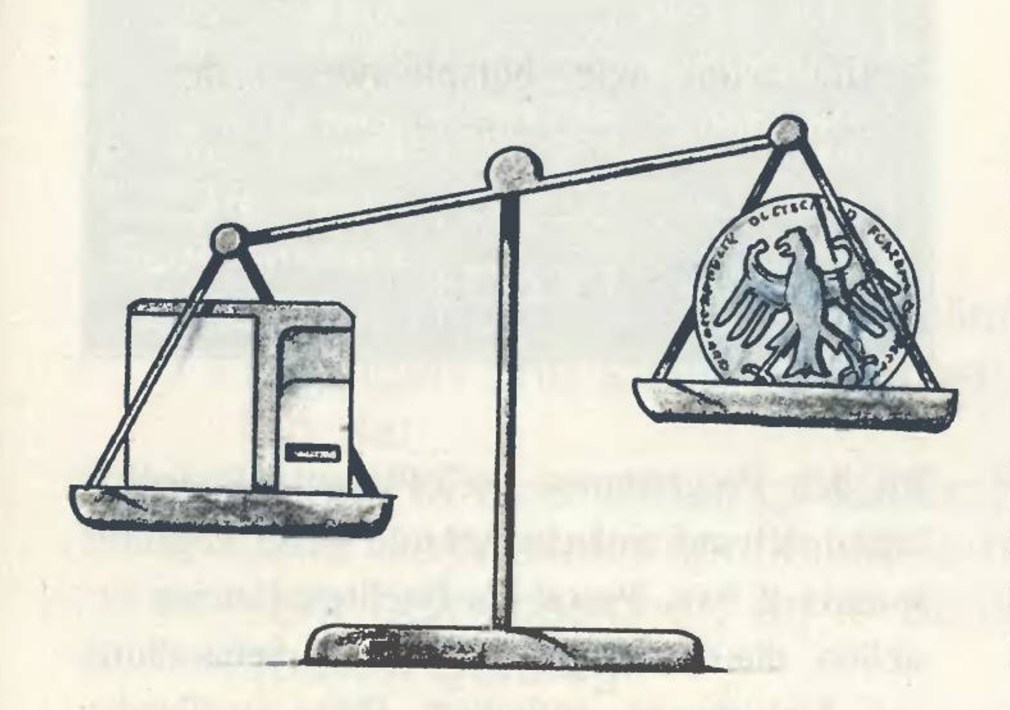
Datenblatt

- Vertrieb: InShape Softwareentwicklung GmbH i. G., Stuhrsallee 17, 2390 Flensburg, Tel. (0461) 58 20 67
- Preis: DM 498,-

Bewertung

+ sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis
+ absturzsicher
+ einfache Handhabung
+ hohe Auflösung (4096 x 4096 in 24 Bit)
– keine GEM-Oberfläche
– nicht auflösungsunabhängig

SONDERSERIE



Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Die unter dem Namen Sonderserie vom Heim Verlag veröffentlichten Programme wurden unter den Kriterien Leistungsfähigkeit, Unterhaltungswert und Zuverlässigkeit ausgesucht und sind auch für den professionellen Einsatz ohne Einschränkung verwendbar. Obwohl die Programme der Sonderserie den üblichen Copyright-Bestimmungen unterliegen und nicht Public Domain sind, beläuft sich der Verkaufspreis für eine Diskette auf nur 15,- DM. Diesen unglaublich günstigen Preis für gute Software können wir nur durch unser einfaches Verkaufskonzept aufrechterhalten, indem wir auf die sonst übliche aufwendige Verpackung verzichten. Zu jedem Programm finden Sie natürlich eine ausführliche deutschsprachige Anleitung auf der Diskette.

Disketten aus der Sonderserie

SO 1	TTL-Bausteine für ST Digital	DM 15,-
SO 2	CMOS-Bausteine	DM 15,-
SO 3	Pipeline (s/w)	DM 15,-
SO 4	Emula 6 (f&s/w)	DM 15,-
SO 5	Ooops (s/w)	DM 15,-
SO 6	Lottokat (f&s/w)	DM 15,-
SO 7	-	
SO 8	Sport (s/w)	DM 15,-
SO 9	BuTa ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 10	DiskMainEntrance (s/w, IMB)	DM 15,-
SO 11	Convert (f&s/w)	DM 15,-
SO 12	That's Literatur	DM 15,-
SO 13	ST Utilities (f&s/w)	DM 15,-
SO 14	ST Code (f&s/w)	DM 15,-
SO 15	ST Look (f&s/w)	DM 15,-
SO 16	ST Element (s/w)	DM 15,-
SO 17	ST Biorhythmus (f&s/w)	DM 15,-
SO 18	ST Etikett (s/w)	DM 15,-
SO 19	ST Tastatur (f&s/w)	DM 15,-
SO 20	ST Boot (f&s/w)	DM 15,-
SO 21	Cauchy (s/w)	DM 15,-
SO 22	Fractals III (s/w)	DM 15,-
SO 23	ST Typearea (s/w)	DM 15,-
SO 24	Elektrolex (s/w)	DM 15,-
SO 25	Lohntüte (s/w)	DM 15,-
SO 26 a+b	ELT Designer (f)	DM 20,-
SO 27	Film ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 28 a+b	Alchimist ST (s/w)	DM 20,-
SO 29	Disk Streamer (f&s/w)	DM 15,-
SO 30	Quantum ST (s/w)	DM 15,-
SO 31	ST Newton (s/w)	DM 15,-
SO 32	Air-Rifle (s/w)	DM 15,-
SO 33	MIDI-Paket 1	DM 15,-
SO 34	Mezzoforte (s/w)	DM 15,-
SO 35	Kfz-ST (s/w)	DM 15,-
SO 36	TOP-SPS (s/w)	DM 15,-
SO 37	Ashita (s/w)	DM 15,-
SO 38	UniShell (s/w)	DM 15,-
SO 39	Uni-Format (s/w)	DM 15,-
SO 40	HCOP216 Pro (s/w)	DM 15,-
SO 41	1st Science Plus (s/w)	DM 15,-
SO 42	Knete	DM 15,-
SO 43	Grundur	DM 15,-
SO 44	Trainer	DM 15,-
SO 45	Ingenium Adressverwaltung (s/w)	DM 15,-
SO 46	Gemplus	DM 15,-
SO 47	ST Feld (s/w)	DM 15,-
SO 48	Tabulex	DM 15,-
SO 49	RcsToPas	DM 15,-

Knete

Knete ist ein Programm zur effektiven Organisation Ihrer privaten Finanzen. Sämtliche anfallenden Vorgänge können bequem, nach Konten und Warengruppen strukturiert, erfaßt werden. Zur Auswertung der Daten stehen mehrere übersichtliche und aussagekräftige Funktionen zur Verfügung, die über frei einstellbare Zeiträume erstellt werden können. Die Ausgabe kann sowohl auf den Bildschirm als auch auf den Drucker erfolgen. Knete ist sauber in GEM eingebunden, unterstützt alle Atari ST- und TT-Modelle und läuft in allen Auflösungen.

SO 42, Knete, DM 15,-

Quantum ST

Mit Quantum ST können Sie gescannte Bilder (bis 9999 dpi) quantitativ auswerten, d.h. es können Flächen und Entfernungen innerhalb des Bildes gemessen werden. Zum Beispiel kann man nach dem Scannen einer Weltkarte die Entfernung zwischen zwei Hauptstädten messen oder die Fläche eines Landes in Quadratkilomtern bestimmen.

SO 30, Quantum ST (s/w), DM 15,-

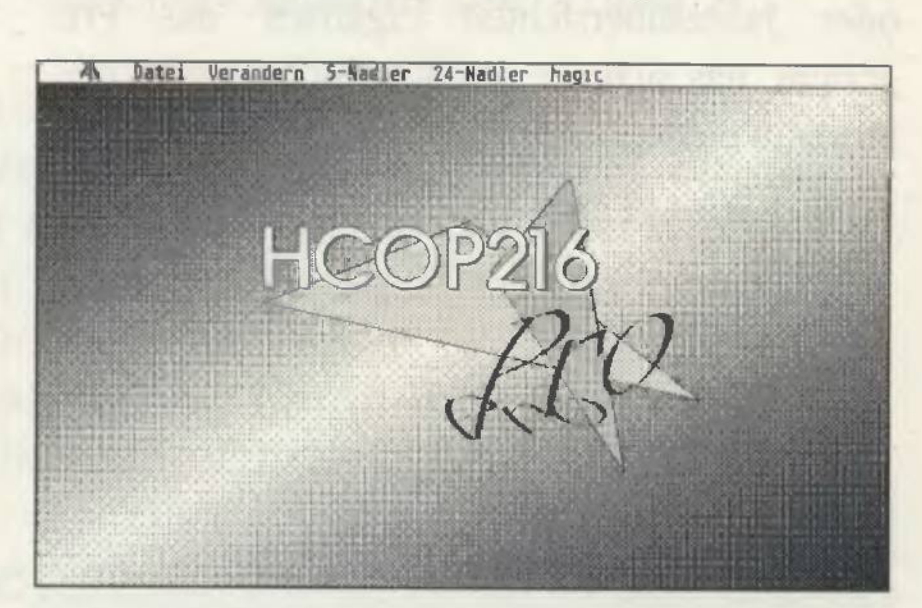
Alchimist ST

Alchimist wurde entwickelt, um dem Chemiker bei den täglich anfallenden Berechnungen im Umgang mit der Chemie ein nützliches Hilfswerkzeug in Form eines Accessories anzubieten. Die Programmfunktionen sind als einzelne Module vorhanden, so daß sich der Anwender das System individuell zusammenstellen kann. Enthalten sind die folgenden Module: Molekularmassenberechnungen, pH-Wert-Berechnungen, Umrechnungen verschiedener Einheiten, Lösungsberechnungen, Titrationsauswertungen.

SO 28 a+b, Alchimist ST (s/w), DM 20,-

HCOP216 Pro

HCOP216 Pro ist ein universelles Programm zum Ausdrucken von vielen gängigen ST-Bildformaten. Besonders wertvoll ist die Möglichkeit, auch farbige Bilder auf dem Drucker auszugeben, die vor der Ausgabe in ihrem Kontrast geändert werden können. Zum Ausdruck stehen die unterschiedlichsten Größen und Druckdichten zur Verfügung, von DIN A3 quer bis hin zur Hardcopy in der Größe einer Streichholzschachtel. Alle Druckmodi verfügen über einen softwaremäßigen 'Nachbrenner', der Ausdrucke besonders schwarz zu Papier bringt.



SO 40, HCOP216 Pro, (s/w), DM 15,-

ST Newton

Newton ist ein leistungsfähiges Simulationsprogramm aus der Physik und dient zur Darstellung von Teilchenbewegungen in beliebigen Kraftfeldern. Für Hobbyphysiker, Lehrer und Lernende stellt es ein nützliches Hilfsmittel dar. Es lassen sich die verschiedensten Probleme aus der Physik wie schiefer Wurf, Planetenbewegung, Streuung an Atomkernen, harmonischer Oszillator, Bewegung in elektrischen und magnetischen Feldern und vieles mehr auf dem Atari simulieren.

SO 31, ST Newton 2.2 (s/w), DM 15,-

Uni-Format 2.6

Mit dem Utility Uni-Format kann nahezu jedes Diskettenformat erzeugt werden, ganz gleich ob es sich nun um 3,5″ oder 5,25″ Standard- oder HD-Disketten handelt. Uni-Format erzeugt in Verbindung mit entsprechender Hardware (bei HD-Laufwerken ist zusätzlich eine kleine Anpassung im Rechner erforderlich) fast jedes gewünschte Format. Um eine möglichst hohe Datensicherheit und die Kompatibilität zu den unterschiedlichsten TOS-Versionen zu gewährleisten, wurde auf Sonderformate, wie zum Beispiel 11 Sektoren pro Track, verzichtet. Die neue Version läuft nun in einem GEM-Window und ist in allen Auflösungen einsetzbar. Außerdem wurde die Benutzerführung konsequent auf deutsche Ausdrücke umgestellt.

SO 39, Uni-Format 2.6 (s/w), DM 15,-

Lottokat 2.4

In der neuen Version 2.4 berücksichtigt Lottokat alle Neuerungen im Samstagslotto, wie Dreier mit Zusatzzahl und den erhöhten Einsatz von 1,25 DM pro Reihe. Die integrierte Datenbank wurde auf alle gespielten Systemscheine einschließlich einer Gewinnanalyse erweitert. Alle Normalscheine können nun auch über Tastatur eingegeben werden. Umfangreiche Statistikfunktionen sowie die Zusammenstelung von Gesamt- oder Jahresübersichten ergänzen das Programm, das sich für das Mittwochs- und Samstagslotto eignet.

SO 6, Lottokat, DM 15,-

Versandbedingungen

Im Anschluß an jede Programmbeschreibung finden Sie die zugehörige Bestellnummer für die jeweilige Diskette. Die ersten beiden Buchstaben 'SO' sind ein Kürzel für die Sonderserie und müssen bei der Bestellung immer mit angegeben werden. Zu dem Verkaufspreis von DM 15,- für eine Diskette der Sonderserie addieren Sie bitte die Versandkosten.

Versandkosten

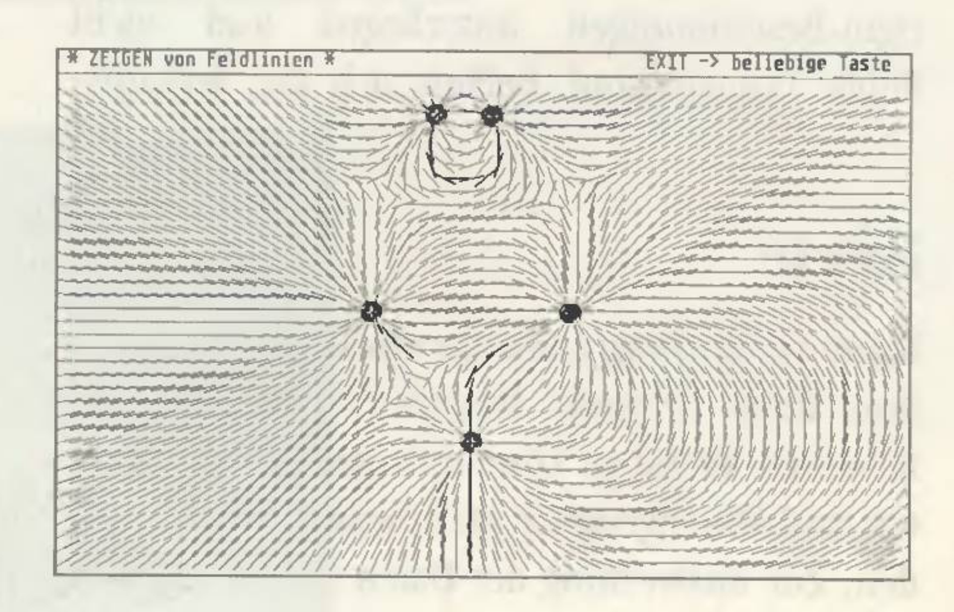
Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-). Ab einer Bestellung von 5 Disketten entfallen die Versandkosten. Dies gilt auch in Kombination mit einer PD-Bestellung!

Zahlungsweise

Den fälligen Betrag können Sie entweder per Vorauskasse begleichen (generell bei Auslandsbestellungen) oder per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (generell bei telefonischer Bestellung).

ST Feld V1.6

Der aus dem Physikunterricht bekannte Versuch, bei dem der Einfluß positiver und negativer Ladungsträger auf feine Eisenfeilspäne untersucht wird. Dadurch kann die Ausbreitung der Feldlinien anschaulich untersucht werden. In ST Feld werden die Ladungsträger einfach mit der Maus plaziert. Anschließend werden wahlweise die Feldlinien oder Äquipotentiallinien errechnet und anschaulich dargestellt. Dabei kann zwischen drei Auflösungen gewählt werden, die unterschiedlich viel Rechenzeit benötigen. Als Ergebnis können die Feld- und Äquipotentiallinien im PIF-Bildformat abgespeichert werden.



SO 47, ST-Feld (s/w), DM 15,-

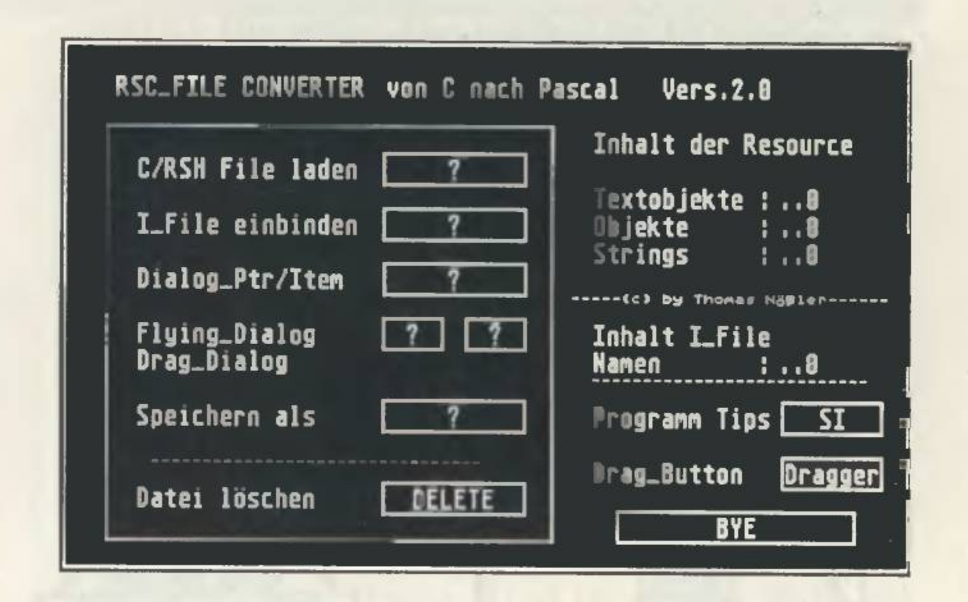
Ingenium V1.0

Die INGENIUM-Adressverwaltung ist eine professionelle Datenbank für den privaten und professionellen Einsatz. Es zeichnet sich durch übersichtliche Funktionen und leichte Bedienbarkeit aus. Sollten trotzdem einmal Unklarheiten auftreten, so steht jederzeit eine Hilfsfunktion zur Verfügung. Diese kann durch eigene Hinweise ergänzt werden. Neben Name und Anschrift werden auch Telefonnummer, Beruf und Geburtstage sowie wahlweise eine Freitext-Notiz abgespeichert. Um auch bei umfangreichen Datenbeständen den Überblick zu behalten, stehen Such- und Sortierfunktionen zur Verfügung. Funktionen zum Daten-Export und zum Ausdruck stehen ebenfalls zur Verfügung. Die INGENIUM-Adressverwaltung läuft in Bildschirmauflösungen ab 640 x 400 und kann auch als Accessory eingesetzt werden.



SO 45, Ingenium 1.0 (s/w), DM 15,-

Neu: RcsToPas



Mit den Programmen RcsToPas und RscToMod lassen sich auf einfache Art und Weise Megamax Modula II bzw. Pascal.Pls Quelltext-Dateien erstellen, die den Programmcode zur Behandlung von Dialogboxen enthalten. Diese Quellcodes können dann schnell und bequem in eigene Programme eingebunden werden. Als Voraussetzung wird natürlich weiterhin das Recource Construction Set 1.4/2.1 oder das Programm NRSC_ASH (Bestandteil des Megamax Systems) benötigt.

SO 49, RcsToPas, DM 15,-

Gemplus

Gemplus ist eine Modulbibliothek für den ST Pascal plus Programmierer, die insgesamt 25 neue Routinen zur Verfügung stellt und so die Erstellung benutzerfreundlicher GEM-Programme erleichtert. Bitraster-Funktionen ermöglichen schnelle Bildschirmanimationen sowie saubere Druckerausgaben auf Nadeldruckern. Andere Funktionen erlauben lokale Pop-up-Menüs, die Verwendung einer erweiterten Dateiauswahlbox sowie einige andere Erweiterungen. Selbstverständlich sind alle Funktionen unabhängig von der TOS-Version und der Bildschirmauflösung auf allen Rechnern lauffähig. Demo-Programme und umfangreiche Dokumentationstexte erleichtern dabei den Einstieg.

SO 46, GEMplus, DM 15,-

Tabulex V1.42

Hier handelt es sich um eine Tabellenkalkulation, die auf maximal 100 x 150 Zellen operieren kann. Berechnungsformeln können hier leicht definiert werden. Auf Wunsch werden Zahlen als übersichtliches Diagramm aufgearbeitet, wofür 18 verschiedene Darstellungsarten zur Verfügung stehen. Auch statistische Auswertungen sind möglich. So erstellen Sie ganz nebenbei eine ansprechende Präsentationsgrafik. Die Programmsteuerung erfolgt dabei sehr benutzerfreundlich mit der Maus.

SO 48, Tabulex 1.42, DM 15,-

Special Forces

Wann immer irgendwo auf der Welt Krieg ausbricht, die 'Special Forces' sind nicht weit. Schlagzeilen machen die Publicity-scheuen Helden selten, trotzdem hat Micro Prose ihnen eine Simulation gewidmet.

Nach einem kurzen Intro erscheint das Hauptmenü. Zunächst steht die Wahl einer aus vier Schwierigkeitsstufen auf dem Programm. Dann geht es zum Krisenherd: Geboten werden Einsätze in Kolumbien, Europa, der Arktis oder im heißen Wüstensand, wobei jeweils vier Aufgaben zu lösen sind. In Kolumbien gilt es beispielsweise, erst einen Kriegsgefangenen zu befreien, bevor es den für die Entführung verantwortlichen Drogenbaronen in drei weiteren Abschnitten an den Kragen geht.



An anderer Stelle darf man nach verschollenen Atom-U-Booten forschen, geheime Waffensysteme fotografieren oder sein Glück bei der Sabotage versuchen. Natürlich geht das alles nicht von alleine. Die Drecksarbeit erledigt eine vierköpfige Truppe, die in einem weiteren Menü angeheuert wird. Jeder der acht Bewerber hat seine speziellen Vor- und Nachteile, die sich in Intelligenz, Reaktionsvermögen und Sachverstand im Umgang mit Waffen ausdrükken. Fehlt nur noch ein Blick in die Ausrüstungskammer des Hauptquartiers: Dort stellt man entweder individuell für jeden Mini-Rambo das Marschgepäck zusammen oder nimmt vorgefertigtes Equipment mit. Vom Nahkampfmesser über Pistole oder Maschinengewehr bis hin zum Raketenwerfer ist alles vorhanden.

Richtig ausgerüstet, geht's mit dem Helikopter ins Kampfgebiet. Je nach Auftrag wählt man dort zunächst auf der Landkarte den Startpunkt und wird gleich im Krisengebiet abgesetzt. Auf dem Bildschirm schaut der Spieler aus der Vogelperspektive auf seine Einheit herunter. Mit Joystick oder Tastatur bewegt sich der Trupp über das scrollende Gebiet. Strategisch veranlagte Naturen bekommen zusätzlich die Möglichkeit, auf der Übersichtskarte herumzuziehen und Marschbefehle zu vergeben. Damit der Hobby-Rambo während der Wanderungen keinen Mitstreiter aus den Augen verliert, kann der Bildschirm auf Knopfdruck in vier kleine Screens gesplittet werden.

Regelmäßig gehen Funksprüche ein, die über den Verlauf der Mission und sogar die Position feindlicher Truppen unterrichten. Sobald eine Mission erfüllt ist, trottet das Quartett zum vereinbarten Zielpunkt und ruft einen Hubschrauber für den Heimtransport. Der Computer läßt noch einmal die Ereignisse Revue passieren, die nächste Mission kann beginnen. Für besonders heroische Taten hagelt es Beförderungen und Orden.

Nun ja, 'Micro Prose' tut ganz gut daran, 'Special Forces' nur für Erwachsene zu empfehlen. Denn eines ist sicher: Die gewalttätige Simulation paßt so gar nicht in die aktuelle politische Großwetterlage. Wem es gelingt, alle moralischen Bedenken beiseite zu schieben, erhält mit Special Forces eine actiongeladene Simulation mit einem Hauch Taktik und jeder Menge knallharter Action. Dumpfes Herumballern ist jedoch völlig fehl am Platze: Exakte, strategische Angriffsplanung ist angesagt.

Der von Beginn an mörderische Schwierigkeitsgrad dürfte selbst Militär-Fanatiker auf die Palme bringen. Ansonsten gibt's nur wenig Kritik: Untypisch für den ST ruckelt das Scrolling kaum. Nur die mageren Sound-Effekte enttäuschen. Mit insgesamt sechzehn sehr unterschiedlichen Aufträgen herrscht sicherlich kein Mangel an Abwechslung. Für Leute mit einer Vorliebe für strategisch angehauchte Actionkost gibt's deshalb nur einen Rat: Zugreifen, bevor die Bundesprüfstelle das Programm genauer unter die Lupe nimmt. cbo/cs

Special Forces

Datenblatt

- Hersteller: Micro Prose
- Vertrieb: Leisuresoft

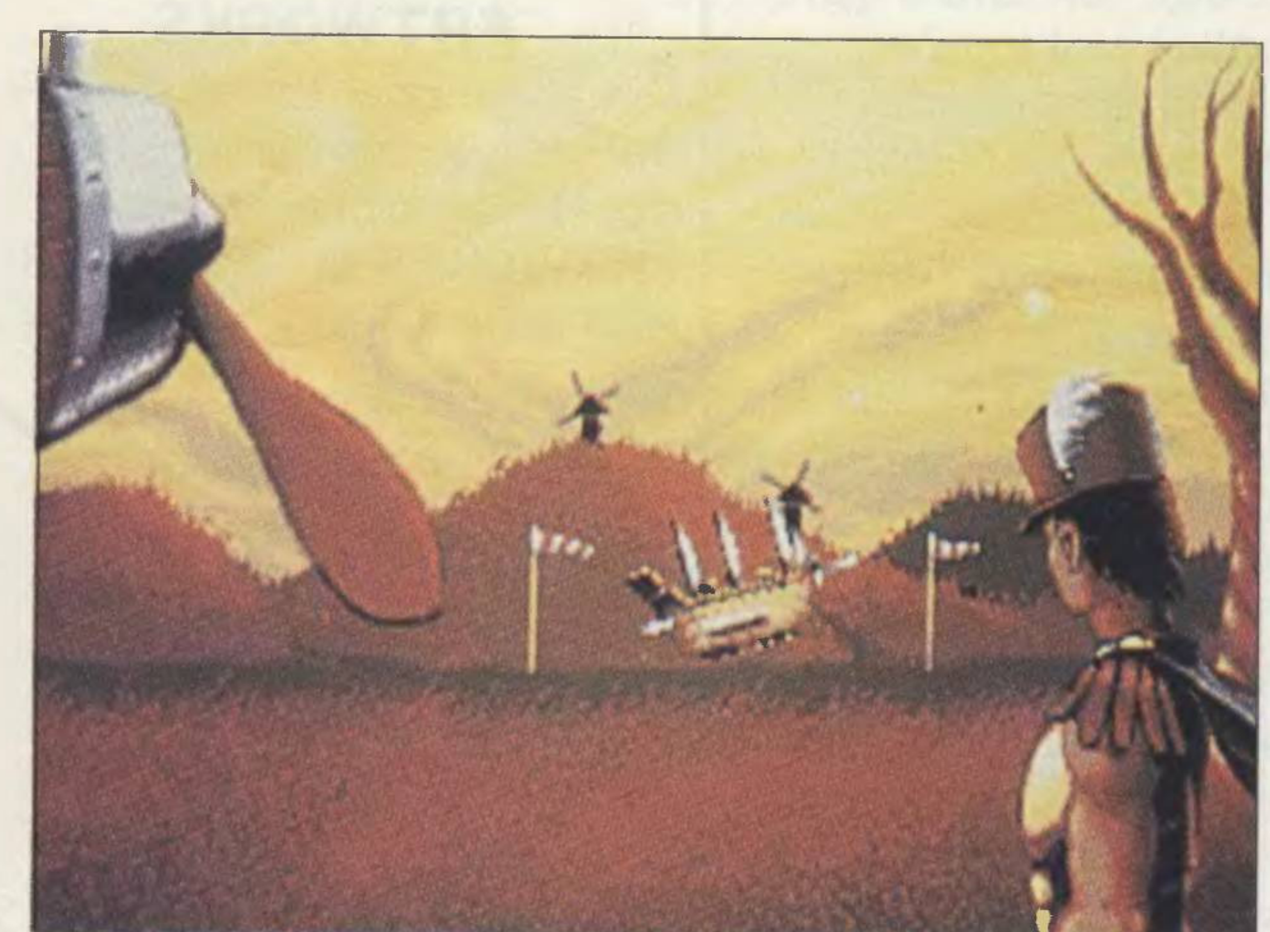
Bewertung

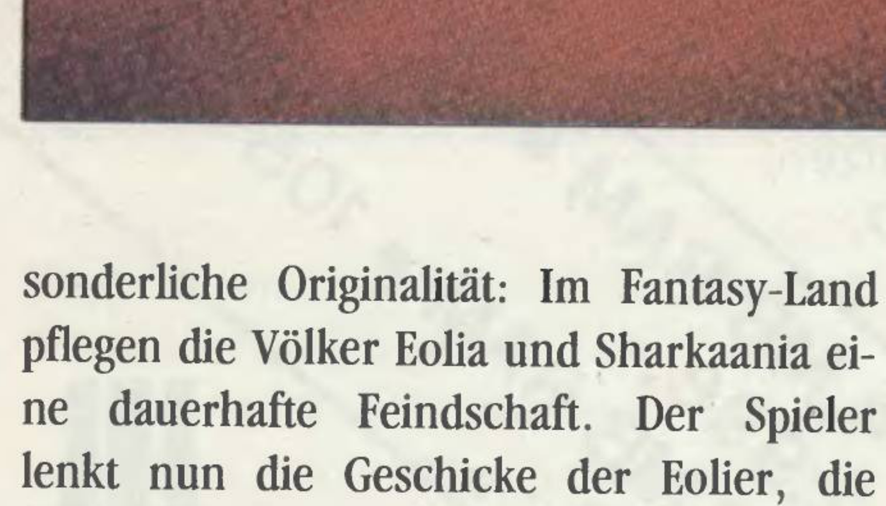
Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	5
Idee	8
Spielniveau	8

Storm Master

Silmarils Wirtschaftsspiel mit blutigen Intermezzi fängt recht gut an: Im bemerkenswerten Vorspann stimmt die Grafik, die Animation ist flüssig, und der Sound geht so. Wenn dann der Spieler selbst Hand anlegen darf, macht das Spiel immer noch einen guten Eindruck.

Etliche, grafisch gelungene Menüs tun sich am Bildschirm auf, verheißen zahlreiche Handlungsmöglichkeiten und entsprechende Spannung. Alle Texte sind deutsch, wenn auch sprachlich fern davon, den Pulitzerpreis zu verdienen. Perfekt und komfortabel zeigt sich die Steuerung. Anfänger und Profis sind gleichermaßen davon beeindruckt, daß sich der Schwierigkeitsgrad beliebig festlegen läßt. Allerdings erhebt die Story nicht gerade den Anspruch auf





sonderliche Originalität: Im Fantasy-Land pflegen die Völker Eolia und Sharkaania eine dauerhafte Feindschaft. Der Spieler lenkt nun die Geschicke der Eolier, die folglich in der Fantasy-Welt die Guten sind.

Unlängst haben die Sharkaanier wieder mal versucht, den eolischen Regenten umzubringen. In Eolia schwört man Rache und bereitet den vernichtenden Krieg vor. Doch die Staatskasse ist gähnend leer. Glücklicherweise gibt es viele Wege, diesem Mißstand abzuhelfen. Unter den maus- und menüsteuernden Händen des Spielers möbelt der Siebenerrat Wirtschaft und Militär auf. Läßt man beispielsweise dem unkonventionellen Finanzminister freie Hand, dann schröpft und rafft er, wo es nur geht. Er preßt das Volk durch überhöhte Steuern aus, räubert in feindlichen Schatzkammern oder spekuliert an der Börse.

Dies geschieht in enger Zusammenarbeit mit dem erbarmungslosen Geheimdienst. Wenn die Bürger nicht artig zahlen, schüchtern Geheimpolizisten die murrenden Menschen durch Strafaktionen ein. Friedlichere Spielernaturen besänftigen das Volk lieber durch kleine Aufmerksamkeiten. Und auch das Geld für den Krieg läßt sich nicht nur durch fiese Ausbeutung, sondern auch mit eigener Hände Arbeit verdienen. Weizenanbau, Viehhaltung und Imkerei füllen die Kriegskasse innerhalb einer Saison langsam, aber sicher, falls man es geschickt anstellt. Zu berücksichtigen ist beispielsweise, auf welchem Land das Korn gut wächst oder wo man besser Kühe weiden läßt. Natürlich lassen sich die Erträge auch weiterverarbeiten. In eigens erbauten Windmühlen wird der Weizen zu Mehl. Andernorts braut man aus Honig ein Getränk, das klug macht und sich besonders für die Soldaten eignet, denn diese sollen ja mit Schlauheit und List alle sechs gegenerischen Städte einnehmen und verwüsten.

Nach strategischen Gesichtspunkten bringt der Spieler das Geld nun wieder unter die Leute: In der Werft testet er zunächst die Flugeigenschaften unterschiedlicher Zeppeline und kauft ein kriegstaugliches Modell. Alsdann wird die fliegende Zigarre ausgestattet wie ein Kriegsschiff und eine Besatzung angeheuert. Felsbrocken und Geschütze kommen in den Bauch des riesigen Luftfahrzeugs. Nachdem dieser wichtige strategische Schritt getan ist, schaut sich der Spieler an, welche der sechs gegnerischen Städte sich wohl am leichtesten erobern ließe.

In einer prachtvollen Animation hebt das Luftschiff vom Boden ab. Tief unten liegt das Schlachtfeld. Auf dem dreidimensional dargestellten Gelände tummeln sich die Truppen der Sharkaanier. Oben, zwischen den Wolken, kreuzt die joystickgelenkte fliegende Festung der Eolier. Hier bekommen Actionfreunde rosige Wangen: Aus schwindelerregender Höhe lassen sie dicke Steinbrocken und Kanonenkugeln auf die verblüfften Gegner niederprasseln. Für den Fall, daß der Spieler an dieser Art Action keinen Spaß hat, darf er es der Software überlassen, die Feindesschar zu bombardieren. Schade, daß Spieler und Computer sich hier allein amüsieren müssen – ein Zwei-Spieler-Modus fehlt. Und auch die Solo-Unterhaltung hat ihre Grenzen, da das Konzept leider nicht abwechslungsreich genug ist, um den Spieler zu weiteren Kriegszügen zu motivieren. Der anfängliche gute Eindruck weicht schnell der Langeweile.

cbo/cs

Storm Master

Datenblatt

- Hersteller: Silmarils
- Vertrieb: Leisuresoft

Bewertung

Grafik	9
Sound	7
Idee	8
Spielniveau	6

Hook

Man stelle sich vor, plötzlich würden die Märchen und Abenteuer der Kinderzeit wieder wahr. Die Feen kämen etwas zerknittert aus dem Märchenbuch getrippelt und – nach einiger Übung – könnte man auch wieder fliegen, wie früher. Ein gewisser Peter Pan hatte eine so faszinierende Kindheit.

Jetzt ist er erwachsen, macht Karriere und hat eine nette Familie. Unvermittelt tritt dann jedoch Seeräuberkapitän Hook, Peters früherer Erzfeind, in die Realwelt unserer Tage, schnappt sich die Kinder seines Widersachers und stellt ihm ein Ultimatum.

Regisseur Stephen Spielberg machte aus dieser herrlichen Idee einen ebenso herrlichen Kinofilm. Spielehersteller Ocean arbeitete die phantasieanregende Geschichte in ein – zur allgemeinen Überraschung – wirklich gelungenes Adventure um. Darin begleitet der Spieler den armen Peter und die Fee Tinkerbell. Die Dame aus dem Märchenland sagt Peter jeweils, was als nächstes zu tun ist.

Jedem leuchtet sowieso ein, daß Peters modischer Anzug ja in ein New Yorker Büro passen mag, aber nicht in ein Piratennest. In der Bildschirmecke ist sein Portrait zu sehen, das Schritt für Schritt dokumentiert, welche modische Veränderung Peter durchmacht. Er überwindet sich, geht zum Zahndoktor und läßt sich die Goldzähne rausstemmen. Für den Erlös kauft er etwas Zünftiges – luftig, locker und verwegen. Mit dem geklauten Seeräubermützchen wirkt er dann richtig stilecht. Das ist schnell erledigt, denn der Held hat es ausgesprochen eilig, seine geliebten Gören zu befreien.

Impulsiv wie er ist, geht er greift er Hook direkt an. Aber bei diesem ersten Versuch bekommt er hübsch die Jacke voll. Früher, ja, als er noch fliegen konnte, wäre Hook kein Problem gewesen. Fein, daß es die Lost Boys gibt. Bei ihnen übt Peter sich in seiner alten Kunst, dem Fliegen. Fit wie ein Fallschirm stürzt er sich dann erneut ins Abenteuer. Vom Spieler wird er per Mauspfeil durch das Piratennest gesteuert. Er befragt die mehr oder weniger netten Passanten, indem er aus mehreren angebotenen Sätzen den gewünschten auswählt. Gegenstände untersuchen, mitnehmen, weitergeben und benutzen kann er wie in jedem anderen anständigen Adventure auch.

Sein Weg durch das Märchenland ist außerdem voller Geheimnisse und Rätsel, die er lösen muß, um schließlich seine Kinder zurückzuholen. Klar, daß jeder von Peters Fortschritten dem bösen Captain Hook gegen den Strich geht: Sein Konterfei schüttelt also öfters verzweifelt den Kopf.

Hook ist teilweise ein ziemlich witziges Spiel. Im englischsprachigen Original kommen die lustigen Sprüche aber oft besser – ein typisches Problem vieler Übersetzungen. Übrigens ist Hook außerdem komplett ins Französische übersetzt. Im Programm klickt man einfach nur an, in welcher der drei Sprachen man spielen will. Englischprofis können so die ganze humorvolle Seite des Spiels erleben. Glücklicherweise kommt der gute Sound ohne Synchronisation aus. Hübsche Klangeffekte schaffen viel Atmosphäre. An der Grafik gibt es ebenfalls nichts auszusetzen: Knallige, farbige, dabei detailreiche Bilder illustrieren das Geschehen, wie geölt scrollt der Screen.

Tja, wenn Sierra oder Lucas Arts ein so feines Spiel machen, wundert sich niemand. Aber wie man sieht, ist Shoot'em-Up-Profi Ocean immer noch für eine angenehme Überraschung gut. Natürlich könnte man es noch besser machen: Leider erschließt sich dem Spieler nur dann die gesamte Handlung völlig, wenn er den Kinofilm aufmerksam verfolgt hat. Ohne dieses Vorwissen wird manches Rätsel zur Plage - man hat keinen blassen Schimmer, was es damit auf sich haben könnte. Zwischendrin fehlt inhaltlich ab und zu ein Stück. Ansonsten stimmt diesem Genre-Erstling des Blut-und-Pulverdampf-Experten Ocean alles: prima Optik, klasse Bedienung, passender Sound, raffinierte Rätsel. cbo/cs

Hook

Datenblatt

- Hersteller: Ocean
- Vertrieb: Bomico

Bewertung

Grafik	8
Sound	8
Idee	8
Spielniveau	8

Biete Hardware

Verkaufe **Video-Zubehör** für Atari ST: HF-Farb-Modulator DM 80,- (Atari ST an TV-Antenneneingang); FBAS-Converter DM 50,- (Atari ST an Videoeingang) Tel. 06151/316828 (Holger verl.)

AT-Speed C16 + DR-DOS 5.0 DM 300,-. ST-Netzteil DM 50,-; 2/2,5 MB-Speichererweiterung (Hard + Soft, leer) DM 70,-. Tel. 04141/68344 oder 04773/1310

Atari 1040 STFM, SM 124 s/w-Monitor (beides 1 1/2 Jahre) und Festplatte Atari Megafile 30 (1 Jahr, randvoll mit PD-Software) nur zusammen zum Festpreis von DM 1000,-. Stefan Volkwein, Vorderwaldweg 16, 6050 Offenbach

Mega **STE 4/40, Tower, SLM** 804 Laser, **Spectre** GCR (MAC-Emulator) nur komplett VHB DM 3800,- inkl. profession. Software. Tel. 0611/376700

Mega ST2, TOS 1.4, Megafile 30, SM 124, Over-Scan, NVDI, Word Perfect, + Software nach Vereinbarung. DM 1400,- VB. Tel. 02053/7736

1040 STE, 4 MB, SM 124, Farbmonitor, 5,25"-Floppy, 80 MB Harddisk, SuperCharger 1 MB DOS 4.01, jede Menge PD-Soft und Originalspiele VB DM 2200,-. Tel. 02161/665915

Atari 800 XL kompl. mit Floppy 1050, **Turbo-Freezer** mit 256 KB RAM, Atari 1010, sowie div. Software. Preis: DM 450,-. Tel. 04144/4497 (ab 17 Uhr)

Atari 1040 STF, SM 124, Drucker, inkl. Software, SFr 700,-. Farbmonitor Atari SFr 300,-. Tel. Schweiz 041/641772 (ab 19 Uhr)

Atari 1040 STFM, 1,5 Jahre alt + SM 124 + Maus + Software z.B. Signum 2, Bold Game u.a. VB **DM 500,-**. Alles 100% ok, wenig gebraucht. Martin Ohde, Krusensternstr. 20, O-2520 Rostock

Atari 1040 STE mit SM 124 und Echtzeituhr. Außerdem: Software, Handbücher, Blitter, Scartkabel, Omikron-Basic & Compiler und vieles mehr. Ca. 6 Monate alt DM 888,-. Tel. 0041/31/9616203

Atari 1040 STE, 1 MB, Farbbildschirm SC 1224, Joystick, Maus, verschiedene Programme, 5 Bücher, VHB DM 950,-. Tel. 0721/682472

1040 STM, TOS 1.4, SM 124, Vortex HD 30 VHB DM 1100,-. Signum DM 200,-; Sharp Pocketcomp. PC1475 (Basic-Prg, Wissensch.Fkt, Matrix r., gepuffertes RAM) mit Kabel zu Atari DM 200,-. Tel. 07732/3649

Atari Megafile 30 MB mit Anschlußleitungen und Diskette für DM 350,-. Uwe Seifert, Gehrener Str. 19, O-6301 Möhrenbach

Komplettangebot: 1040 STFM, SM 124, Megafile 30, Seikosha SL80 24-Nadeldrucker, viel Originalsoftware (Wordperfect, Adimens 2.3, BTX-Decoder mit Wandler usw.) nur DM 1600,-. Tel. 06050/7952 (ab 19 Uhr)

Epson LQ 1170, DIN A3, 24-Nadeldrucker neuwertig für DM 990,-. Fritz Finkbeiner, Usedomer Str. 29, 1000 Berlin 65

1040 STF + SM 124 + Megafile 30 + 24 Nadeldrucker NEC P2+ mit autom. Einzelblatteinz, sowie umfangreiches Zubehör. Preis kompl. DM 1450,- incl. Versand. Tel. 069/897250

5,25"-Floppy für Atari ST! 40/80-Track-Umschalter, anschlußfertig, NP DM 278,- für nur DM 111,- zu verkaufen. Baade, Tel. 0571/75377

AT-286, 1 MB RAM, Desktop Geh., 3,5" Floppy, 20 MB Fetplatte, s/w-Monitor, ser/par, Tastatur, inc. DTP-Originalsoftware Timeworks Publisher nur DM 750,-. Nenneker Tel. 0571/75377

ODIN-Grafikkarte DM 250,- (mit Multisync-Monitor DM 800,-); TOS 1.04 (6 EPROMs, gepatcht) für DM 50,-; Flugsimulatoren Falcon oder Blue Angels für je DM 50,-; diverse Spiele VB. Tel. 02638/6635

Atari **TT030**, 40 MB HD, 4 MB RAM, 33 MHz, DM 2600,-. VGA Monitor DM 500,-; beides neuwertig. Tel. 06235/7038 oder 06235/6007

SLM 605 + Digital Image Interf. + div. Bücher + Software, alles zusammen nur **DM 1200,-**. (Laser nur 100 Seiten) Tel. 0711/2260164

1040 STFM + SM 124 + Megafile 60 incl. PD-Software und einiger Bücher und Zeitschriften wegen Systemwechsel abzugeben. **VB DM 1450,-**. Megafile einzeln DM 800,-. Christoph Heide, Tel. 0271/399506

Mega ST2/4, Tos 2.06, SM 124, HD 52 MB, div. Software, optional NEC P7+, SheetFeeder, Modem, zusammen nur DM 3300,-. Tel. 05363/73244

Atari Mega 4, 1 1/2 Jahre alt mit Maxon MGE-Grafikkarte, 1664*1200 Pixel, 16,7 Mill. Farben oder 256 Graustufen + SM 124 Mon. + Maus statt DM 4500,- nur DM 1.800,-. Schian, Tel. 0511/757680

Verkaufe **24-Nadeldrucker** Shepherd MAE mit automatischem SheepFeeder. Preis VB. Tel. (06151) 56057

Casio Digital Diary SF7500, Casio Digital Diary SF9500, Casio IC Card ES-810 356 KB, Casio Data Link, Casio RAM Card ES 100 64 KB. Dieter Lausch, Jaobistr. 24, 2850 Bremerhaven, Tel. 0471/501923

1040 STE/2 MB-RAM, Abdeckhaube, Maus, SM 124, Ext. 5,25"-Laufwerk, nur DM 750,-. **AT 286/12 MHz/1MB-RAM**, Tast., 3,5"-LW, 20 MB-HD, 15"-S/W-Monitor, DTP-Soft nur DM 750,-. TE. 0571/75377

Monitor **SM 124** DM 150,-. Tel. 05254/67979

SM 124 DM 130,-; HI-Soft Basic Compiler DM 50,-; Signum 3-Buch (Heim Verlag) DM 18,-; SDO-Index + SDO-Preview je DM 25,-; Om-Lib-Prof. DM 75,-. Tel. 06428/1691 (Rainer)

Verkaufe **Atari Mega STE 2/48** + SM 124 und Seikosha OP 104 Laserdrucker komplett DM 3100,- (einzeln Atari DM 1400,-; Drucker DM 1750,-) Tel. 02754/8866 (Wickel)

Verkaufe **Vortex ATonce 386 SX** für ST oder Mega ST incl. 512 KB Fast-RAM FP DM 500,-. Super-Charger 1 MB Vers. 1.4 FP DM 250,-. Tel. 09441/9437

19"-Color-Monitor, VGA, Metallgehäuse, 26 kg, direkt an TT anschließbar, 5 TT-Auflösungen, älteres Modell, fast nicht benutzt. VB DM 1200,-. Tel. 02162/26477

Mega ST 4, 16 MHz, Overscan, NVDI, 68881, Megafile 30, SM 124, TOS 1.4, Gemini, 1st Wordplus, Adimens 3.1 für DM 1400,- VB. Harlekin 2.06 für DM 80,-; Convert für DM 40,-. Tel. 05261/16191

Proscreen TT 19" Großbildschirm 1 Jahr alt generalüberholt DM 1450,- incl. MWSt. SM 194 Emulator von Overscan DM 75,-. TT Monitor-Schwitchbox für VGA + Großbildschirm DM 99,-. Zusammen DM 1599,- incl. MWSt. Tel. 09433/6539 Fax 6866

Atari TT-030/4/48 für DM 3100,- (22.000,- S), TT-RAM-Erweiterung 4 MB DM 760,- (5.300,-S), VGA-Monitor PTC1426 DM 730,- (5.100,- S), sowie 9-Nadeldrucker, Megafile 30, u.v.m. Josef Wien, Tel. A-043-222/7141833 oder A-043-222/761581/369

SM 124, sehr guter Zustand VB DM 150,-; 2 3,5" 2DD Laufwerke VB DM 200,-; Mon.-Switch-Box DM 20,-; Scart-Kabel je DM 15,- (eins mit Schalter). Rene Jenniges, Lenbachstr. 8, 5650 Solingen, Tel. 315884

SM 124 für DM 140,-; Easy Headline für DM 30,-, Script Trenn DM 25,-. Tel. 069/4930361

Atari 1040 STF im Lighthouse Tower: 3 LW, 20 MB Vortex HD, 2.5 MB RAM, PC Speed, SM 124, Maus, Literatur, viel Software, Romport-Uhr, MS-DOS 3.30 DM 999,- VHB. Tel. 07348/21601 (ab 17 Uhr)

Faxmodem (s/r) 2496 incl. Software VB DM 350,-. Axel Steffens, PF 751092, Berlin, Tel. 030/9793583 (18-20 Uhr)

Atari 1040 STFM, Monitor SM 124, Drucker Star LC 20 + Joystick, Zeitschriftensammlung, PD-Software, Spielen für DM 800,-. D. Boldt, Alte Richtenberger Str. 25, O-2300 Stralsund

Mega ST 2, 4 MB DM 1200,-. Vortex Sideloader (44 MB), incl. 2 Cartridges DM 1100,-. 5,25" Floppy extern DM 160,-; Mega ST-Tastatur DM 150,-. Smaltalk 80 DM 200,-. Tel. 09726/2245

Mega ST 4, TOS 2.06, HD-Laufwerk, Blitter, Quantum 80 MB HD, Monitor SM 124 alles in 19"-2HE Gehäuse. Software + Zubehör (gepufferter ROM-Port) VB DM 1600,-. Thomas Carlitz, Tel. 02102/31749 öfter probieren.

Mega STE 1 (48er-HD, HD-Floppy) 14" Multiscan-Monitor (Farbe). Sehr günstig zu verkaufen! Angebota an Marko Klingner, Maxim-Gorki-Str. 36, O-2520 Rostock 21

Atari Mega ST 4: VB DM 1000,-; Festplatte 20 MB DM 250,-; Spielepaket: Klax, Circusgames, Populus, Fascination, Oxxonia für DM 80,- ohne Porto. Tel. 09721/87765

1040 STE, SM 124, SC 1224, M-Swich, Megafile 60, PD-Disks (30), Floppy bis **1,2 MB** VB **DN 1800,-**.- Hans-Jürgen Böhm verlangern, Tel. 06074/5619

Verkaufe: **Yamaha Expander TQ-3**; 200 Klänge u. Effektprozessor ideal für MIDI-Einsteiger nur DM 480,-. 'MIDI- und Soundbuch zum ST' mit Diskette DM 35,-. Bitte nur am Wochenende anrufen. Tel. 02301/3077

Mega ST 4, Maus, Monitor, Eickmann Festplatte 30L, ext. Laufwerk, Handyscanner + Texterkennung, Digitizer, Software (That's Write, Arabesque u.a.), Zub. + Literatur. VHB DM 1800,-, Tel. 0611/440606

Wegen Systemwechsel: **Vortex ATonce 80286/16** DM 260,-; 5,25" ext. Laufwerk umschaltbar 40/80 Spuren DD/HD DM 170,-. Tel. 0201/713923 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **1040 STE + SM 124** wegen Systemwechsel für DM 650,-. Außerdem Mortimer plus für DM 50,-. Hürter, Rüsselsheim, Tel. 06142/63982

AT-Speed 16 MHz mit Steckplatine kein Löten DM 250,-. 5,25" externes Diskettenlaufwerk für ST DM 125,-. Tel. 06474/246

1040 ST, SM 124, Maus, eingebautes HD-Modul, HD-Laufwerk, Drucker Star LC 24-10, Bücher, Zeitschriften und mit über 300 Programmen Originalverpackt. Alles anschlußfertig für DM 1450,-. Erol Pekdemit, Schustergasse 3, 6101 Groß-Bieberau

Festplatte **Megafile 30** mit Zubehör VB DM 500,-; Demos. ST-Zeitschriften a DM 2,-. Liste gegen Porto bei Volker Andrä, O-9262 Frankenberg/Sa., Mozartstr. 6

Verkaufe Drucker Epson LX-400 1 Jahr alt, wenig benutzt. Mit Zubehör für VB DM 200,- (NP DM 400,-). Tino Röhlicke, Buchholzerstr. 26, O-1108 Berlin

Atari 1040 STFM 4 MB, Megafile 30, SuperCharger 1 MB, SM 124, Handyscanner Logitech, ext. 5,25"-LW ext., 3,5"-LW, Epson LX 400, div. Extras, DM 1800,- auch einzeln. Tel. 089/6118642

Komplettanlage: **Mega ST 4 im Towergehäuse**, TOS 2.06, 30 MB Harddisk, 3,5" + 5,25" Laufwerk, Multiscan-Monitor 800*600 Pixel, Grafikkarte bis 1024*778 Pixel für DM 2500,-. Tel. 02638/6635

Atari ST 2,5 MB, 3,5" LW DM 800,-. SM 124 DM 150,-. Maxon Pascal 1.5 mit Handb. DM 150,-. Oxyd Buch, Atari ST Programmierhandbuch, Atari ST Modula II Programmhandbuch: je DM 30,-. Tel. 069/6708406 Jens

AT Speed C16, DOS-Emulator, incl. STE-Bridge, DR-DOS, Software, Bücher. DM 200,-. Tel. 02501/24378 (ab 18 Uhr)

Atari 1040 STF, Monitor SM 124, "Das große ST Handbuch" Data Becker, div. PD-Software. Gerhard Neugebauer, Tel. 0911/748688

Verkaufe **Atari 1040 STE** + SM 144 + 24-Nadeldrucker + ATspeed C16 + Originalspiele für DM 2000,- und 386 SX Fastrams für DM 50,-.

1040 STFM + Zubehör + SM 124 + Handyscanner Geniscan & Texterkennung Read Pic (beides neu) + viel PD und Originalsoft. + TOS 1.4. Preis VB. Tel. Reuterstadt Stavenhagen M/V (Auskunft!)21572

Canon B7330 fast neu DM 980,-. Tel. 08133/1053 auch abends

Megafile 30; leiser Lüfter DM 380,-; SM 124 für nur DM 120,-. Herbert Bieser, Tulpenstr. 15, 7464 Schömberg, Tel. 07427/3714

Mega ST, Quantum 52 MB FP, SM 124 alle Geräte ca. 1 Jahr alt, reichlich Zubehör. VB DM 1300,-. Tel. 0231/459383

Atari 520 ST, 2,5 MB, 2 Floppies, SM 124, Farbmon., Originalsoftw. (Spiele, Grafik, DFÜ), Bookware (Programmiersprachen) evtl. mit Drucker, jede Menge PD. 100% OK. Tel. 06174/23373 Felix

Verk. **Atari Mega ST 2**, Monitor SM 124, 20 MB Festplatte, Zusatzlaufwerk 5,25", PC-Emulator Ditto, Mikrojoystick, PD-Prog. und andere orig. Software, wenig gebraucht. Preis VB DM 1480,-. Tel. 06691/23741

Foliotalk + Datenübertragungskabel (Parallel) – Originalverpackt DM 40,- (+ Nachnahme). Donald Siegert aus Bremen, Tel. 0421/494438 (ab 17 Uhr)

Biete **Atari 1040 STE** mit eingeb. Vortex ATonce, dazu Monitor EM90 (sw, alle Aufl.! darstellbar, auch color), Soundsampler, 5,25" Laufw., PC-Gehäuse (leer) zus. für DM 1500,-. A. Spangenberg, Kasseler Str. 3/0410, O-5062 Erfurt

520 STE + SM 144 Monitor + 1 MB RAM zus. für DM 690,-. Michael Nitschke, Magdeburger Str. 24, O-3560 Salzwedel (Monitor ist 2 Mon. alt) mit Garantie (Monitor)

TT030, 4 MB RAM, HD 48 MB, HD-Floppy 1,45 MB DM 2899,-. Tel. 0241/506193 (18-21 Uhr)

Atari 1040 STFM, 2 MB + TOS1.04/1.0 + SM 124 + HD-SH 205 + div. Software DM 999,-. ICD-Hostadapter DM 140,-. NEC P6 (neuer Druckerkopf) + autom. Einzelblatteinzug DM 666,-. Tel. 0203/3792024 (10-18 Uhr) sonst 02131/84372

Verkaufe **Portfolio** engl. Tastatur + Handbuch, 2 Mon. alt DM 300,-; deutsch Tastatur + Handbuch neu DM 330,-. Für Atari STE **SIM-Module** 256*4 zus. 1 MB RAM DM 50,-. H. Frank, Salierstr. 1/2, 7050 Waiblingen

1040 STF, Maus, SM 124: DM 600,-. Megafile 44 Wechselplatte m,it 44 MB: DM 700,-. 1st Word Plus DM 100,-. Calamus DM 200,- (orig. mit Reg.Karte). 1000 PD-Nummern je DM 1,60. Tel. 06021/58101

Mega STE 1 (48 MB Platte, 1 MB, 44 Floppy), 14" Multiscan-Monitor (farbe). Alles sehr billig abzugeben. Maro Klingner, M.-Gorki-Str. 36, 0-2520 Rostock 21

Verkaufe **SM 124 Monitor** für alle Auflösungen DM 350,-. Internes 720 KB Atari-Laufwerk DM 40,-. Umschaltbox für Farbmonitor DM 30,-. Peter Pyka, Tel. 0231/875716

Biete Software

Biete **Kaos TOS + Desk** auf Diskette, Rechtschreibprofi, Protos, Scarabus, F19, Gunship, alte Infocoms sowie Maus + Joystick zu DM 40,- (zus.) Tel. 0721/850903

Verkaufe Becker **Datamat** Datenbank für DM 35,-, Original mit Handbuch; Fibu AS. 1.0 (nur monochrom) NP DM 198,- für DM 65,- orig. ohne Handbuch! Wolfgang Püttmann, Hofstr. 3, 8751 Bessenbach

Lattice V 5.5 FP DM 300,- n. reg.; STOS Basic DM 40,-; Quick ST 2 DM 35,-. Tel. 0711/751274 (ab 19 Uhr)

Signum 2, Flexdisk und HDU einzeln oder zusammen zu verkaufen. Tel. 04171/62555 (ab 18 Uhr)

Calamus 1.09N DM 250,-; Codekeys Makrorecord. DM 60,-; Desa-Shell Die prof. Desktopalternative DM 50,-; Oxyd I & II + Spacola mit Büchern DM 100,-; Tim II Prof. Buchhaltungsprg. DM 300,-. Alles original. Tel. 05402/7332

Jeden Monat **die neueste PD** gibts gratis für Mitglieder im PD-Club. Info anfordern bei Holger Wilke, Bergisch-Born 73, 5630 Remscheid 11

Biete original **Score Perfect Pro** unbenutzt, Test Atari Journal 7-8/92, statt DM 399,- nur DM 222,-. Tel. 069/746189 (noch bis 31.8.92)

Signum! 3, nur 1 Mal angesehen, noch nicht registriert. Da für mich eine Nummer zu groß, zu verkaufen. Christoph Kirch, Tel. 0511/497445

Calamus 1.09N (Original mit Handbuch) DM 150,-. Original Calamus-Zeichensätze ca. 150 St. für DM 250,-. Nur als Paket. Kremers, An der Kreuzstr. 62, 4057 Brüggen 1, Tel. 02163/59711

Lattice C 5 noch nicht registriert für FP DM 279,-. **ST Pascal+ V2.0** VB DM 110,-. **Oxyd 1** DM 30,-. TEl. 02642/42328 Stefan

Verkaufe **Originalspiele**: Wolf Pack für DM 30,-; Future Dreams DM 20,-; North u. South DM 20,-; Infestation DM 10,-; Firezone DM 10,-; Druckerständer DM 10,- bei R. Schmidt, Fr. Mehring 11, Köthen 0-4370

fibuMAN e 4.02 + Import, ASCII-Modul DM 350,-. **Basichart** DM 80,- WP DM 50,-. Tel. 08445/1003

That's Write V 2.05 + **That's Pixel** Originale mit Handbuch und Registrierkarte VB DM 200,-. Tel. 08683/1899

Data-Light, SPEX + Big Screen, Argon (Backup), Crypton (Optimiz.), BeckerCAD, Combase-Datenbank, HDU-3, Electr. Banking. Tel. 030/8559848

Turbo-C Professionell V 2.03 NP DM 460,- für VB DM 200,-. Tel. 030/8326977

Timeworks DTP Englisch V1.12 original DM 140,- plus Porto. Handbuch incl. Auf Nachfrage auch GEM-Fonts (PD) für NEC P6 (360 dpi). Tel. 0214/503913

Cubase 2.0 mit Notendruck VB DM 675,-; Twelve VB DM 45,-; D10/20/110 Synthworks & Sounds VB DM 140,-; **Profisequenzen** Schager/Pop/Volksmusik a DM 4,- 100 Tite DM 250,-. Einfache Sequ. 100/DM 50,-. Tel. 07361/49911

Verkaufe **PD-Sammlung für Atari ST**: Exklusive Sammlung. Nur beste und brauchbare Programme! Auch einzeln! Günstiger Preis! (VHB) Tel. 06151/316828 (Holger verl.)

Originalprogramm **Codekeys**, unbenutzt DM 50,-; 1x Farbtinte für HP 500 Color + 1x schwarz, zusammen DM 75,-. Te. 057236568

Tele Office, originalverpackt, da Gewinn für DM 99,-. Tel. 0561/875823

Originalprg: **Multidesk de Luxe** Vers. 3 DM 50,-; **SDO-Prewiev** Vers. 2; **SDO-Index** Vers. 1.5; **SDO-Merge** Vers. 1.6 je DM 30,-. HD-Modul II 4 DM 50,- Gerhard Kreile, Tel. 040/6781648

Signum-PD-Fonts zur Verwendung bei That's Write in Verbindung mit HP Deskjet 500 FP DM 30,-. H. Schaumann, Elsterstr. 24, 4630 Bochum

Kaos 1.4.2 zu verkaufen inkl. Handbuch. Preis DM 60,- VB. Tel. 0234/799363

Edit Track 2, der 64-Spur-Seq. von Hybrid Arts mit Bedienungsankleitung im Ringordner. Neupreis DM 500,- für schlappe DM 200,-. Tel. 06181/20252 (Jörg)

Riemann 2 DM 170,-; **Signum! 2** DM 170,-; **APL 2** DM 250,-; **ST Pascal Plus** DM 80,-; **Turbo C 2.0** DM 120,-; **Prospero Fortran** for GEM DM 150,-. Tel. 06232/25409 nach 18 Uhr

Originale: ST-Analog-Simulator DM 50,-; Mathelernprg. Mathematikus DM 50,-; **MultiGEM 2** (neueste Version) DM 99,-. Herbert Bieser, Tulpenstr. 15, 7464 Schömberg, Tel. 07427/3714

3 orig. Spiele für **XL**: Ultima 3+4, Silicon Dreams, je DM 11,-; **Atari PC:** DMV-Fractal Genetrator DM 10,-; **ST:** Kult DM 11,-. Ingo Wiarda, Eichenstr. 5, 2081 Tangstedt

Imagic 1.1 DM 200,-; **Turbo C 2.03** DM 200,-; **GST Assembler** DM 50,-; alle orig,. mit Handbuch. 260 ST, TOS 1.4 Eproms, 1 MB, TOS und Speicher auch einzeln. ST funktionstüchtig o. LW. Tel. 08533/2890 (abends)

That's Write 2.06 + TIM-Font-Familie 300 dpi + Dokumentmanager als ACC DM 199,-. Hotline + Updates auch für Zweiterwerber! Tel. 06132/3486 (abends oder Wochenende)

Arabesque Pro und Convector DM 290,-; **NVDI 2.02** DM 65,-; StarFile ST DM 60,-; MonoStart DM 20,; **GFA EWS 3.0** DM 80,-; **Writer ST** DM 95,-. Populus DM 30,-; Dungeon Master DM 30,-. B. Gössel Tel. 0951/37149

Gelegenheit: Adimens + Aditalk zus. DM 150,-; Pure C DM 200,-; Arabesque Prof. DM 200,-; alles Originale. Tel. 02152/5709

!! **Signum PD-Zeichensatzpaket** !! 235 24-N-/13 9-N-Fonts, wertvolle Utilities, Cliparts auf 10 PD-Disks + ausführliche Fontlisten DM 30,-. Dominik Leuxner, Tel. 0921/67906

Word Perfect 4.1 für den Atari ST. Originalverpackt mit Handbuch und 3 Disketten DM 250,-. (NP DM 499,-) Klaus Stiebitz, Tel. 06753/4288

Verkaufe Originalspiele: **Hard Nova** (DM 30,-); **Imerium** (DM 35,-); **Azure Bonds** (DM 40,-). Alle Preise ohne Porto. Suche **Amberstar** und **Dungeon Master** (Biete je DM 40,-) Tel. 09349/839

ST-Originale: **Railroad Tycoon** dt., **Microprose Golf** dt., **Sim City**, **Kick Off 2**, **Final Whistle**, **Lemmings**, **Ferrari F1**, G. **Normann Golf** dt., **TV-Sports Football**. Preis VB. Tel. 040/5244545 A. Stephan

Verk. orig. **Multidesk Deluxe** unreg. für DM 50,-. Suche Signum 2-Fonts & Rastergrafiken in PAC&IMG. Suche Kontakt zu Atari Usern im Leipziger Raum. Tel. Leipzig/4127160 (Christina)

ComBase 1.4, relationale und programmierbare Datenbank, 32 Dateien gleichzeitig, netzwerkfähig, Hotline und Updates auch für Zweiterwerber, NP DM 398,- VB DM 270,-. Tel. 06132/3486

Fast **100 Spiele**, nur Originale in orig.-Verpakkung, teilweise unbenutzt, ganz oder teilweise abzugeben. Liste anfordern, evtl Paketpreis möglich. Tel. 0631/13191

K-Spread light neu DM 60,-. **Phoenix 1.5 DM 180,-**; GFA-Basic 3.5 DM 110,-; **SuperCharger** 1 MB DM 300,-; **Handyscanner** Logitech DM 300,-; div. weitere Artikel, Tel. 089/6118642

Verkaufe **Word Perfect 4.1** (Orig. mit Handbuch). Preis VHB DM 190,-. Tel. 06732/4821

Adimens 2.3 (neu mit Handbuch und Reg.-Karte) DM 30,- + Versand. Tel. 02593/6930 (20-21.30 Uhr)

Verkaufe **Originalsoftware Winzer** von Starbyte nur DM 55,- & **Railroad Tycoon** von Microprose nur DM 50,-. Tel. 04192/2754

GEMOS: Grafische Benutzeroberfläche unter OM-Basic. Info gegen DM 2,- in Marken bei: M. Plein, Birgder Hammer 22, 5630 Remscheid

Bibel + super **Konkordanz** für ST/TT mit mind. 1 MB RAM + Floppy für DM 20,-. Tel. 0421/822279

Suche Hardware

Suche günstig gebrauchten **Atari TT 030** mögl. mit Monitor und/oder Platte. Tel. 0234/799363

Suche gebr. und def. Hardware aller Art. Nur ST's sowie Software. (Preisangabe nicht vergessen) Angebote an R. Uhler, Teichstr. 4, 0-5801 Gräfenhain

Suche **Wechselplatte** 44/88 MB! Extern anschlußfertig. Bitte Typ- und Preisangaben. Ich rufe zurück. Hans Roller, Feldstr. 3, 5110 Alsdorf, Tel. 02404/68383

Suche **MIDI Patchbay**, Megafile 30 und MIDI-Literatur: Andreas Dix, Bergmannsring 18, 0-4200 Merseburg

Student sucht preiswerten **TT** + 19 Zoll Großmonitor. Tel. 0211/465548

Suche Software

Gesucht: Legend. Ultima 5, Spirit of Adventure, Drachen, Fate-Gates of Dawn, Dragonflight, Windwalker, Stasrflight 1&2. Ingo Wiarda, Eichenstr. 5, 2081 Tangstedt. Nur Originale!

Suche **Musik und Sounds**, die sich über XBIOS32 abspielen lassen. Tel. 0611/508980 (ab 18 Uhr)

Suche NVDI 2, X-Boot, Kobold. Angebote an Stephan Schenk, Werner-Spiess-Str. 1, 6719 Kleinkarlbach

Suche Signum! 3, GFA-Basic 3.6. Nur Originale! Tel. 08761/8643 oder 08161/62973

Wer hat das Spiel **Lotus Turbo Challenge 2**? Preiswert gesucht. Tel. 02053/4644 Marc verlangen

Aladin, Software-Version, über V.1.3. **Druckertreiber NEC P6** für Aladin oder Infos zum Ausdruck unter Aladin. **Bild- und Textübertragung** aus Aladin in TOS! Tel. 040/4301812

Suche **Spiele für STE.** Liste bitte an Holger Neumann bei Czerlitza, Bergenring 34, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/531678

Suche Spiel Peter Pan. Tel. 04188/7277

Suche **Omikron-Basic-Compiler!** Für Vers. 3.01 oder **andere Basic-Compiler** (PD?), bitte bei mir melden: Jan Hempel, Rauchschwalbenweg 28, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/6476829

Textverarbeitung gesucht. Angebote Tel. 04263/1247 (Brennecke)

Tausch

Suche **PD Tauschpartner** für ST und PC! Schreibt bitte an: Arne Tüscher, Binnenfeld 10, 2090 Winsen/L.

Tausche MIDI-Software jeder Art. Suche RAM-Cards für Korg M1. Wer hat Lust auf Erfahrungsaustausch in Sachen Homerec. Biete Dancefloor Kompositionen. Hallo Black Jack! Tel. 05551/61457 Heiko

Tausche Portfolio, 64-K-Karte, Parallelint., Akkus, Ladeger. und Interlink-ST-Prg. (orig.) mit Kabel **gegen SCSI Platte** ab 30 MB Raum HH, H, HB, OS, MS. Tel. 05609/401

Kontakte

***** Pro Atari Club ***** sucht noch Mitglieder. Wir bieten monatl. Magazin, große PD-Sammlung usw. Kostenl. Info bei Andreas Zeigler, Dornheimer Ring 7, 6800 Mannheim 31, Tel. 0621/738459

Suche Kontakt zu **Astronomie-Interessierten** im dt.spr. Raum. Egal ob Laie oder Profi, schreiben

Sie mir einmal, ich antworte garantiert! Marc Roloff, Wiesenweg 19, 5620 Velbert 15

Wer macht mit? Suche ATari User, die bei einer **Clubgründung** mitmachen. Voraussichtliche Leistungen: PD Tausch, Clubzeitung, usw. Keine Beiträge. Info bei J. Zöller, 5100 Aachen, Rudolfstr. 63. Bitte freien Rückumschlag mit Abs. beilegen.

Verschiedenes

Verkaufe **Zeitschriften** (Atari und andere) sowie **Sonderhefte** u. **Bücher** (nur Atari). Liste gegen DM 1,- bei Michael Weidlich, Alfred-Nobel-Str. 24, 5650 Solingen 1

Ich suche das Public Domain Programm **Mint**. Ich bezahle Kopiergeld oder **tausche** auch mit vorhandener PD-Software. Sebastian Enders, Tel. 0551/43029, Am Steinsgraben 24, 3400 Göttingen

Scan Service (Grafik & Texterk.) Ausdruck auf Laserdrucker, Soft: GFA-Draft DM 280,-; Scarabus DM 60,-; Creator 1.1 DM 180,-; Bücher (GFA/Omikron-Basic), Zeitschriften (ST-Computer, ST-Magazin). Tel. 4551/91362

Kaufe alle gebrauchten **LYNX-Spiele** zu fairen Preisen. Tel. 02307/61532

Verkaufe **SM 124**, 1 Jahre alt DM 180,-; Yamaha TQS Synthesizer-Expander DM 480,-; Das MIDI- und Soundbuch zum Atari ST mit Disk DM 40,-. T. Weigt, Im Dreieck 10, 4755 Holzwickede, Tel. 02301/3077

Verkaufe: **Profibuch** ST DM 25,-; Modula Programmierhandbuch DM 20,-; verschiedene Zeitschriften DM 0,50 pro Heft. Tel. 07031/806259

Suche **Terminal-Emulation** Dasher 465E, um ein Data General zu emulieren. Wer hat Unterlagen? Tel.. 06531/4733

TOS 6/90 – 12/91 mit Disketten und 6 ST-Computer DM 150,-. Tel. 05254/67979

Wollen Sie viel Geld verdienen **täglich DM 100,-**? – von Zuhause aus – wenig Zeitaufwand. Info gegen DM 2,-. RP (Briefmarken) bei Martin Fuchs, Reinthal 120, 8153 Weyarn

Clubauflösung: Superbillige Hardware und PD-Sammlung für ST/STE/TT sowie 80286-Paket für nur DM 699,-. Schriftl. an: Andre Malige, Huhlbergweg 3, O-8122 Radebeul

Suche PD Journal 6/89 & 12/89, Spiele **Empire**, Dids und Buggy Boy, Atari Power Pack I. Tel. 0531/353702

Bücher: Profibuch D; 30,-; C-Know-How DM 20,-. Tel. 06849/8175

SM 124 für DM 150,- zu verkaufen. Suche Einzelblatteinzug für Star NL 10. Tel. 04941/63165

Verk. **für Portfolio Foliotalk** zur Datenübertragung zum Atari ST DM 90,-. Software für Portfolio 8 Disketten voll DM 50,-. Alles neu und unbenutzt! Tel. 06691/5872

Drucke **Calamus-Dokumente** und andere Dateien auf Laser-Drucker aus. Info unter Tel. 04171/62555

Verk. Das große Buch **zum Atari Portfolio** von Data Becker DM 20,-. Das große **Atari ST Handbuch** für DM 25,-. Tel. 06691/5872

Verk. **Atari PD Journal 25 Stck.** Hefte 6/89 bis 8/91 lückenlos für DM 50,-. Tel. 06691/5872

M&T-Buch **Aditalk Praxisbuch** (BFN 3/89090-790-3) und **Signum 3-Buch** (Ritzenhaupt) Tel. 0201/7100425

Verkaufe Casio SF 4500, Star LC 20, div. Literatur, Mega Tastatur (A.A.) Preise VHS. Tel. 05271/7549 (19-21 Uhr)

Atari ST Zeitschriften aller Verleger Stck DM 2,50; Sonderhefte DM 6,- VB. Platine ST Data Becker Stck. DM 50,-; Superbase DM 80,-; SCSI Controller GE-Soft mit neuester Software VB DM 150,-. Tel. 069/374334

Wahnsinn! ST, 3 MB RAM, 2 Laufwerke (3,5", 5,25"), DOS-kompat., EIZO Multi-Sync-Monitor, 60 MB Harddisk, massenweise PD und kommerz. Originalsoftw. Alles für Schlappe DM 3500,-. Tel. 0951/37149

PKS-Write DM 75,-; BeckerCalc DM 75,-; Power-Pack ST (BeckerTools) DM 50,-; That's Adress DM 75,-; div. Bücher: Das endg. Atari ST-Hadbuch DM 15,-; Calamus Buch DM 10,-; Signum 2 (M&T) DM 15,-; Einkaufsführer DM 15,-. Tel. 02207/3358

Scan-Service (Grafik & Texterk.), Ausdruck auf Laser, Vorlagengestaltung. Software: GFA-Draft+ DM 250,-; Scarabus DM 50,-; Creator DM 150,- u.a. Bücher und Zeitschriften zum halben Preis. Tel. 04551/91362

Der **Rainbow-Computer-Club** sucht noch Mitglieder! Info bei: Rainbow-Computer-Club, Neufeldstr. 23, 7540 Arnbach

Mega STE 2 MB defekt DM 200,-; Mega ST-Gehäuse DM 10,-. Tel. 06431/71188 (ab 18 Uhr)

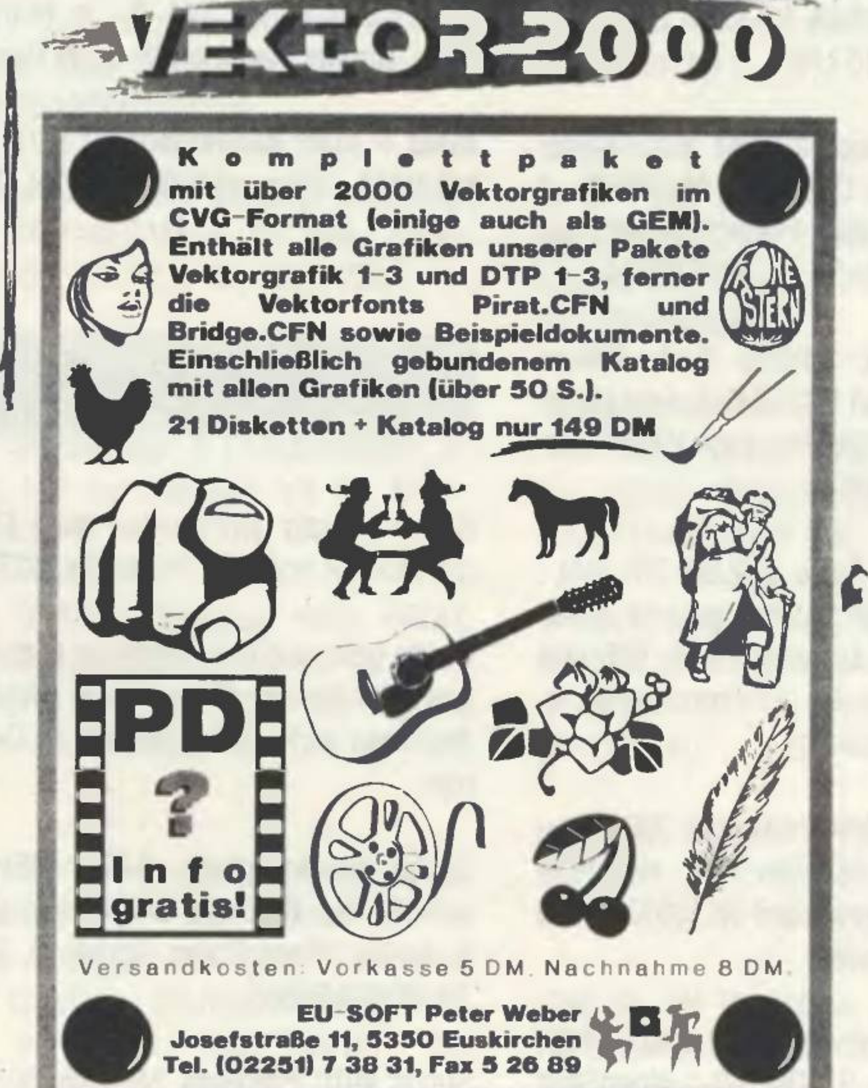
Suche Hilfestellung biem Ausdruck von **Riemann II-Grafiken**. Wo bekommt man GDOS-Treiber? Stephan Schenk, Werner-Spiess-Str. 1, 6719 Kleinkarlbach

An dieser Stelle möchten wir wieder einmal darauf aufmerksam machen, daß wir aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nur Kleinanzeigen rein privaten Inhalts veröffentlichen können. Erweckt eine eingesandte Kleinanzeige den Anschein einer kommerziellen Tätigkeit, so müssen wir leider von einer Veröffentlichung absehen.

Inserentenverzeichnis

Alternate	39	Heim Büromarkt	47, 49, 51	Public Domain	42
Artifex	77, 94	Heyer & Neumann	85	Rees & Gabler	10, 33
Atari	9	HL Computer	112	Schlichting/Wittich	25
AXept	25	ICP	45	Seidel	93, 95, 97
Bitline	7	Markert	45	Skowronek	51
Bittner	42	Maxon	113	Softhansa	33
Chemo-Soft	29	Meyer & Jacob	79	Trade iT	2
Digital Data Deicke	115	Olli's PD Versand	45	Tritek	81
EU-Soft	112	Omikron	116	TUM	107
Galactic	73	PD-Express	10	WBW	112
Happy-Soft	29	PD Kemmer	29		
Heim Verlag	59, 67, 69, 101, 105	PD Pool	90, 91		
		Pro Soft	42		

Der Auflage ist eine Beilage der Firma Interest beigeheftet.





IM NÄCHSTEN HEFT

NEUES VON ATARI

Zur Zeit überrascht Atari auch die Presse immer wieder mit unerwarteten Neuigkeiten. Was immer sich in den nächsten Wochen zu den Themen Falcon, Speedo, MultiTOS oder ST Sutra ergibt: Im Atari Journal finden Sie wie immer die aktuellsten Infos.

PREISWERTE VERNETZUNG

In Düsseldorf zeigte Netzwerk-Spezialist Biodata ein auf dem LAN-Port von STE, TT und Falcon basierendes Netzwerk. Ob dieses einen brauchbaren Kompromiß zwischen langsamen MIDI-Netzwerken und teuren Ethernet-Lösungen darstellt, lesen Sie im nächsten Atari Journal.

SCSI-FESTPLATTEN

Der Atari TT und der Falcon bieten eine SCSI-Schnittstelle serienmäßig. Mit 'The Link' steht außerdem ein kompakter SCSI-Adapter für STs mit DMA-Schnittstelle zur Verfügung. Was SCSI-Platten zu welchem Preis bieten und wie leicht sie mit 'The Link' benutzt werden können, erfahren Sie im nächsten Atari Journal.

PORTFOLIO

Nachdem auf der Atari-Messe zahlreiche neue Produkte für den Portfolio gezeigt wurden, werden wir in der nächsten Ausgabe wieder ein Portfolio-Special veröffentlichen. Mit dabei: Ein MIDI-Interface für den Portfolio, zahlreiche Spezialanwendungen sowie mehrere mathematische und wissenschaftliche Programme.

IM TEST

Jede Menge neuer Software wurde auf der Atari-Messe gezeigt. So testen wir in der nächsten Ausgabe unter anderem den Bootselector X-Boot 3.0, den Sagrotan-Nachfolger Toxis, ASHs neues Zeichenprogramm Papillon sowie das Vektorgrafikprogramm X-Act Draw.

VOM LETZTEN MAL ...

Auch in dieser Ausgabe mußten wir einige der angekündigten Artikel verschieben: That's Address 2.0 wird nach der Messe-Vorstellung definitiv im nächsten Heft getestet. Weniger gut sieht es in Sachen GEMulator aus, denn bis dato haben wir noch keine Testversion erhalten.



Das nächste Atari Journal erscheint am 9. Oktober 1992

Die Redaktion behält sich vor, aus Aktualitätsgründen angekündigte Beiträge zu verschieben.

DISKETTENSERVICE

Sie können alle in dieser Zeitschrift beschriebenen Public Domain Programme unter der angegebenen Diskettennummer direkt über den Atari Journal Versandservice beziehen. Das erleichtert Ihnen die Beschaffung, da Sie alles aus einer Hand bekommen. Eine Bestellkarte finden Sie in der Mitte des Heftes.

GESAMTKATALOG

Die umfangreiche Sammlung der PD-Programme erweitert sich ständig. Aus Platzgründen kann deshalb nicht jeden Monat eine Liste aller Programme im Atari Journal abgedruckt werden. Wir halten jedoch für Sie einen PD-Gesamtkatalog bereit, der regelmäßig aktualisiert wird. Diesen Katalog erhalten Sie gratis, entweder gedruckt oder auf Diskette. Lediglich für die Versandkosten bitten wir um Übersendung von 4.- DM in Briefmarken. Bei einer Bestellung von PD-Programmen entfallen die Versandkosten für den Gesamtkatalog. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie den Gesamtkatalog gedruckt oder auf Diskette wünschen.

- Der Kostenbeitrag für eine 3,5" Diskette beträgt DM 8,-
- Die Versandkosten belaufen sich auf DM 6,- (Ausland DM 10,-)
- Ab 5 Disketten entfallen die Versandkosten.
- Bezahlung:
  1. gegen Vorauskasse
  (gilt generell für Auslandsaufträge)
  2. per Nachnahme
  zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,-
  (gilt generell bei telefonischer Bestellung)



Versandanschrift

Heim Verlag
PD-Versand
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13



Per Telefon

Heim Verlag
PD-Versand
Tel. (06151) 5 60 57
Fax: (06151) 5 60 59

IMPRESSUM

Atari Journal

Die Fachzeitschrift für ST und TT

Chefredakteur
Christian Strasheim (cs)

Redaktion
Marcus Düll (md)
Ralf Rudolph (rr)

Autoren dieser Ausgabe
Ernst Payerl (ep)
Eric Böhnisch (eb)
Christoph Kluss (ck)
Juraj Galan (jg)
Frank Orlich (fo)
Carsten Borgmeier (cbo)
Oliver Steinmeier (ost)
Hans-Jörg Stangor (hs)
Oliver Scheel (os)
Günter Odebrecht (go)
Kurt Rainer Klein (krk)

Auslandskontakte
Michael Schütz (mts)

Redaktionsanschrift
Atari Journal
Anton-Burger-Weg 147
6000 Frankfurt am Main 70

Verlag
Heim Fachverlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13
Tel. (06151) 56057, Fax (06151) 56059
Anzeigenabteilung:
Tel. (06151) 57783, Fax (06151) 591047

Verlagsleitung & Herausgeber
Hans Jörg Heim

Anzeigenleitung
Heide Schultheis

Anzeigenbetreuung
Erika Freidel

Titelbild
Götz Ulmer

Titel-Gestaltung
da vinci design, Aachen

Grafiken
Atelier Küçük-v. Gruenewaldt

Belichtung
Fa. Gathof, Frankfurt (mit Calamus von DMC)

Produktion
Babette Kissner

Druck
Frotscher Druck GmbH, Darmstadt

Erscheinungsweise
Das Atari Journal erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis DM 6,-
Jahresabonnement DM 60,-
Ausland: Nur gegen Scheck Voreinsendung, DM 80,- Normalpost
(In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.)



Mit dem Können wachsen die Ansprüche. OMIKRON.BASIC wächst mit.

Die neuen OMIKRON.BASIC-Systeme 3.5 und 4.0 bauen auf dem bekannten OMIKRON.BASIC 3.0 auf, das in zehn europäischen Ländern jedem ATARI ST beiliegt und weltweit über 350.000 mal im Einsatz ist.

OMIKRON.BASIC Interpreter 3.5
Neben Erweiterungen für den Profi wurde das BASIC 3.5 auch anwenderfreundlicher gemacht: Ein ausgefeiltes Hilfe-System gibt jederzeit Auskunft über Befehle, Funktionen und Menüs.
Der Interpreter 3.5 ist ein eigenständiges System, mit dem Sie sofort arbeiten können. Er ist auch der Einstieg in die Welt des OMIKRON.BASIC, eines enorm leistungsfähigen Software-Entwicklungs-Systems, das auch von vielen Profis in Technik und Wissenschaft verwendet wird. DM 69,–*

OMIKRON.Compiler 3.5 DM 229,–*
Upgrade 3.0X —> 3.5 DM 60,–*
Der Compiler übersetzt Ihre Programme in Maschinencode und verhilft so zu noch mehr Tempo. Erzeugt Code für ST und TT, wahlweise für ST mit Coprozessor.

OMIKRON.BASIC 4.0
Ein Hochleistungssystem speziell für Atari TT-Rechner, das durch optimierte Coprozessor-Nutzung bis zu 400-fach höhere Rechenleistung bringt. Beide Compiler, 3.5 und 4.0, können Code für ST und TT erzeugen. Den speziell auf den TT optimierten Code, der alle Leistungsreserven ausschöpft, erzeugt jedoch nur der Compiler 4.0.
Interpreter & Compiler DM 698,–*
Upgrade 3.5 —> 4.0
gegen Differenzbetrag DM 400,–*

OMIKRON.Junior-Compiler
Der Compiler für Schule und Hobby. Ohne doppelte Genauigkeit, ohne Verkaufslizenz, sonst wie Compiler 3.0. DM 99,–*

Tools & Libraries
Libraries erweitern den Befehlsatz von OMIKRON.BASIC um jeweils 50 bis 150 Befehle aus einem Spezialgebiet.
OMIKRON.Easy Gem-Library
macht GEM so einfach, daß auch BASIC-Anfänger ohne GEM-Vorkenntnisse ihre Programme mit einer komfortablen GEM-Oberfläche ausstatten können. DM 99,–*
MIDI-Library DM 79,–*
SQL-Library DM 298,–*
Statistik-Library DM 129,–*
Numerik-Library DM 129,–*
Complex-Library DM 129,–*
Masken-Editor DM 129,–*

Rufen Sie uns an oder schreiben Sie uns. Wir schicken Ihnen auch gern ausführliche Informationen zu.
* Unverbindliche Preisempfehlung.

OMIKRON.Soft- + Hardware GmbH
Sponheimstr. 12e · D-7530 Pforzheim
Telefon 0 72 31/35 60 33



XEST, Hirschengasse 8, A-1060 Wien
OMIKRON, France, 11, rue dérodé, F-51100 Reims
DTZ, Landstr. 1, CH-5415 Rieden/Baden
Jotka Computing, Postbus 8183, NL-6710 AD Ede